

TONY BINARELLI



PLAYMAGIC

TONY BINARELLI





TONY BINARELLI

P L A Y M A G I C 3

INDICE

PREFAZIONE

E' molto infrequente, per non dire raro, che un articolo o un libro di magia si soffermi sugli aspetti psicologici della presentazione. Se poi queste riflessioni psicologiche scaturiscono da una lunga esperienza personale, il caso è rarissimo.

Per questo motivo, a mio avviso, quanto ha scritto Tony Binarelli ha un valore impagabile. E' il frutto di anni ed anni di successi teatrali e televisivi che hanno consacrato la sua fama internazionale.

Ma voglio prescindere dai giochi descritti (peraltro bellissimi e molto originali) per ritornare all'interpretazione psicologica che egli dà delle presentazioni dell'effetto magico.

La tecnica del ricordo "pre-selezionato" è indubbiamente qualcosa di diverso dalla misdirection.

Forse è una tecnica che inconsciamente alcuni di noi già applicano, ma è la prima volta che la leggo esposta in modo così chiaro e scientifico.

Uno dei padri della psicologia moderna (purtroppo ormai semi-dimenticato) Herman Ebbinghaus scriveva, giusto 100 anni fa, il suo trattato "Uber das Gedachtnis" Lipsia 1885. Se Ebbingaus enunciava i principi teorici e sperimentali, Binarelli li traduce in criteri pratici e applicativi nel campo della prestigiazione.

Finalmente un libro "formativo" e non solo "informativo", del quale sono onorato di firmare questa prefazione.

G.P. ZELLI

LA TECNICA DEL RICORDO

Sotto questo titolo intendo illustrare un principio, fondamentale in magia, ma, almeno a quanto mi consta, mai analizzato, divulgato e soprattutto scientificamente studiato ed utilizzato.

Non vi è dubbio che esecutori di vaglia che hanno inscritto il proprio nome nell'albo d'oro della magia lo hanno più o meno inconsciamente utilizzato ed è stato uno degli elementi base del loro successo, altri invece che non lo hanno frammisto, alla sia pur perfetta tecnica di esecuzione e presentazione sono scivolati sulla memoria del pubblico senza lasciarvi che una fugace e momentanea traccia.

Questa tecnica del "ricordo" è valida e deve e può essere utilizzata sia nella "costruzione" di un singolo effetto che in quella di un numero tradizionale da 12/15 minuti che in uno show completo di magia.

Come tutte le "scoperte" quella di questo principio è stata scaturita dalle seguenti osservazioni e poi dalla pratica operativa dei miei spettacoli e delle mie esibizioni televisive.

Osservazione a)

- Un vecchio e saggio adagio magico dice: "non è il gioco a fare il mago; ma il mago a fare il gioco!".

  Nel senso che il gioco di prestigio è un po' come la barzelletta che se è divertentissima raccontata dal comico di grido o da chi la sa raccontare diventa insipida e priva di senso, se non addirittura sciocca, nella esposizione di colui che non riesce a darle la necessaria vitalità.

Osservazione b)

- L'essermi, dopo gli spettacoli, soffermato a parlare con il pubblico e ad ascoltare il loro racconto degli effetti che lo avevano maggiormente colpito e che apparivano, dalle loro parole totalmente diversi e più straordinari di quelli che io, nella realtà, avevo eseguito.

Osservazione c)

- Che l'occhio umano "vede" una quantità di cose che si trovano nel suo campo visivo ma che la memoria ritiene nozioni o fatti soltanto quando la mente e il cervello, che dir si voglia, creano nel particolare stato psichico chiamato attenzione.

Osservazione d)

- Che la nostra memoria inconscia è più visiva che fonica e per questo ricordiamo ad es.: la posizione di un numero telefonico sulle pagine dell'elenco e non le cifre che lo compongono.

Osservazione e)

- Che a certe musiche o stili musicali corrispondono, per riflesso condizionato, certi precisi stati d'animo che si riflettono su tutte le nostre reazioni fisiche e psichiche. Tecnica questa utilizzatissima nella cinematografia ed ecco allora nascere certe musiche in accoppiamento ad una scena thrilling che concentra la nostra attenzione e la nostra emozionalità sulle immagini che scorrono sullo schermo; mentre invece ad una immagine bucolica e pastorale corrisponde una musica dolce e rilassante.

Quindi se vediamo sullo schermo una scena luminosa di una ragazza che corre su un prato, sottolineata da una musica "dolce" che ne accompagna i movimenti saremo portati a rilassarci, anche muscolarmente, per tenderci in tutti i sensi quando arriverà all'ombra cupa dell'albero (condizioni di luce, vedi osservazioni f)) dietro il quale si cela l'assassino ed in questo avvicinarsi la musica cambia in un motivo più "duro e stridente" che anticipa ai nostri sensi quanto forse sta per avvenire.

Osservazione f)

- Una luce ampia e diffusa, consente all'occhio umano di percepire gli oggetti o le persone presenti, ad esempio, su un palcoscenico, ma se la luminosità si abbassa ed un occhio di bue illumina vividamente solo una parte della scena, mentre l'occhio seguiterà a percepire tutte le immagini la mente riterrà più facilmente quelle sottolineate dal fascio di luce.

Osservazione g)

- Inoltre la memoria umana è più attiva e ritiene più facilmente per quanto fantastiche e surdimensionate sono le immagini che le vengono proposte, come insegna Harry Lorraine e gli altri esperti di mnemotecnica.

Osservazione h)

- L'uso di determinate parole adeguate alle azioni che si compiono contribuisce a richiamare l'attenzione del pubblico, mentre altre non incisive tendono ad allontanarla. Anche un certo tipo di terminologia determina un maggiore e minore interesse nei confronti del pubblico. Ad esempio, cosa che alcuni dei miei colleghi mi hanno criti-

cato, io chiamo i miei effetti: "esperimenti" e non "giochi".

Questo soltanto perché per riflesso condizionato, le due parole scatenano le seguenti inconsce reazioni:

"ESPERIMENTO" : significa qualcosa di scientifico, di studio, di serio cui bisogna porre attenzione.

"GIOCO" : è invece legato ad immagine infantile o anche adulta ma sempre e comunque ad un immagine di distensione e cioè di rilassamento della attenzione.

Quindi tornando al precedente esempio del "mental-epic" se presenterò la lavagna dicendo:
"... ho qui una lavagna scolastica di quelle con cui i nostri ragazzi giocano a casa..."

avrò trasmesso al pubblico l'immagine del ragazzo che gioca e della innocenza di un oggetto, peraltro comune, cui prestare con attenzione relativa.

Quando invece mi rivolgerò al primo spettatore, consegnandogli un biglietto d'aereo e:
"... le consegno un biglietto aereo in bianco, dove è scritta l'ora e la città di partenza ma non quella di destinazione, con cui lei compirà uno straordinario esperimento di telepatia...."

Avrò dato al pubblico almeno tre elementi di attenzione e quindi di ricordo: il biglietto d'aereo, qualcosa per adulti e per di più costoso; la mancanza di uno dei dati fondamentali che siamo portati a controllare; l'esperimento, fatto scientifico e quindi attenzione.

Se nel passaggio di presentazione dei due oggetti ci saranno cambiamenti anche per luci e musica:

- per la lavagna; tutta luce e musica distensiva.

- per il biglietto: luce diffusa e occhio di bue sullo spettatore che lo riceve e musica di tensione.

Avrò richiamato l'attenzione del pubblico più sul secondo oggetto che non sul primo e quindi come fatto mnemonico il pubblico tenderà a ricordare il biglietto e non la lavagna.

Per cui quando vi racconteranno o racconteranno ai loro amici l'esperienza che hanno vissuto non parleranno della lavagna ma diranno semplicemente:
"... Tony Binarelli ha indovinato la città in cui io volevo andare ed a cui dovevo soltanto pensare e ne ha scritto il nome qui su questo biglietto che ho ancora con me..."

In quanto l'omaggio che gli avete fatto al termine dello esperimento non è soltanto una gratificazione per la sua collaborazione ma è anche un ricordo "tangibile" di quanto è avvenuto.

D'altro canto anche le immagini che gli altri testi suggeriscono a tutto il pubblico:

"... lei sta viaggiando su un grande aereo, un jumbo... atterra in un grande aereoporto... esce in una grande piazza... dove vive un enorme cartello luminoso con a caratteri cubitali il nome della città..."

tendono ad imprimere nella memoria del pubblico delle immagini surdimensionate che focalizzeranno l'attenzione sui momenti da voi scelti, secondari, per la esecuzione tecnica del gioco ma primari per lo spettatore che dimenticherà tutte le altre vostre azioni e quindi anche ad una rilettura mentale dell'accaduto non potrà scoprire il trucco, perché avrà dimenticato la reale sequenza degli avvenimenti e gli oggetti o le azioni che lo hanno determinato.

Si convincerà quindi di avere assistito ad un "reale esperimento di telepatia" difenderà con gli altri a spada tratta questo "suo convincimento" e contribuirà alla creazione di quell'alone di "leggenda" che sarà elemento di conquista anche dei vostri pubblici futuri.

Per sottolineare ancora l'importanza di queste reazioni non posso che invitarvi a pensare a quanti effetti dei maghi del passato ci sono stati tramandati in forma magnificata e noi ben sappiamo quanto impossibile siano da eseguire, almeno in quella forma - uno per tutti basterà ricordare il mirabolante episodio di Bosco e degli orologi fermati o alterati - contribuendo non soltanto al successo ed alla fama del mago che li aveva determinati ma anche a quello della magia e di tutti i suoi esecutori.

Quindi, consentitemi l'invito, cominciamo a crescere ed a chiamare le nostre cose "esperimenti d'illusione" e lasciamo l'epiteto di "giochi di prestigio" a quei graziosi oggettini di plastica colorata che i giapponesi producono in quantità sempre maggiori e che finiscono dimenticati nell'ultimo cassetto dell'armadio dei giochi dei nostri figli o in quelli della scrivania di qualche buontempone di provincia.

CONCLUSIONI

In definitiva nella costruzione di un esperimento, di un numero, o di uno spettacolo magico è determinante valutare a priori qual è l'effetto che volete il vostro pubblico ricordi e quindi lo sviluppo dello stesso deve essere costruito con questo fine, suddividendo schematicamente ogni singolo esperimento secondo il seguente schema:

- PREMESSA
- SVOLGIMENTO
- FINALE

Per ogni passaggio di questi "tre momenti" fondamentali andrà identificato "l'elemento ricordo" che volete imprimere nella memoria del vostro pubblico e questo dovrà essere debitamente sottolineato con:

- IL TESTO e/o SITUAZIONE E MOVIMENTO SCENICO
- LA MUSICA
- LA LUCE

Solo così creerete per il vostro pubblico "l'illusione completa", "costringendolo" ad osservare e ricordare non tutto lo sviluppo tecnico necessario alla realizzazione dell'esperimento ma soltanto i suoi punti salienti e che sono sempre la via più breve tra l'inizio e la fine di quel "racconto" che è ogni esperimento d'illusionismo.

In sostanza la "*tecnica del ricordo*" è un passo avanti in quell'artificio tecnico noto come "*misdirection*"; infatti mentre questa tende all'*allontanamento dell'attenzione* del pubblico dai momenti cruciali di un effetto, la "tecnica del ricordo" tende e realizza la "*non attenzione*" e quindi non "distrae" ma non "*imprime*" o "*cancella*" dalla mente del pubblico le cose o i fatti che voi non desiderate ricordi.

MENTAL EPIC

Al leggere questo titolo qualcuno forse torcerà la bocca, cosa vi è ancora da dire su quello che è uno dei più noti ed anche uno dei migliori effetti del mentalismo?

Immodestamente credo, anche perché è stato per oltre due anni il finale del mio spettacolo, molto soprattutto perché, per la diffusione avuta, è caduto anche nelle mani di quelli che possono essere definiti i "killer della magia", quegli esecutori cioè che riescono a trasformare un miracolo in un effetto banale e che non ha per il pubblico più valore di un rebus proposto da un giornale di enigmistica per ragazzi.

Ed eccovi alcune "perle" da me personalmente viste eseguire:

- la prima riguarda una professionista che qualche anno fa, soprattutto per le sue intemperanze, raggiunse una qualche notorietà.
  Il "mago" di cui sopra, nel tentativo, forse, di caricare l'effetto utilizzava la nota lavagna per indovinare il numero della patente di tutti e tre gli spettatori coinvolti nel gioco; trasformando così l'effetto in una lunga elencazione di numeri che se aveva un qualche effetto per il primo spettatore scivolava, per la ripetitività, via, via nella noia più profonda.
- La seconda è invece relativa alla esibizione in una tv privata prima e poi in un concorso da "club locale" di un bambino di circa 12 anni che abbigliato e gesticolante come un "Silvan" in sedicesimo, dopo aver fatto apparire piccioni da pentole, ed altre graziosità di questo tipo concludeva la sua esibizione proprio con questo effetto.
  Va di conseguenza che un pubblico adulto alla vista di un bambino eseguire un effetto del genere non può che attribuirgli il valore di "gioco" facendo perdere all'effetto stesso tutto il suo fascino.

E' questo forse il motivo per cui sarei favorevole a vedere sui cataloghi magici, sotto alcuni effetti, la dicitura: "vietato ai minori di 18 anni".

- Ma senz'altro la "salva" più letale per la "fucilazione" di questo effetto è venuta dalla produzione giapponese che ne ha prodotto migliaia di esemplari in versione da tasca in plastica creando un oggetto che più che una lavagna assomiglia ad una cartellina della tombola.

Naturalmente la gran parte dei "dealers" si è affrettata ad acquistare e diffondere quest'ultimo oggetto contribuendo così sensibilmente al depauperamento del "miracolo" che Hen Fetsch aveva, a suo tempo, inventato.

Ma vediamo come, malgrado l'opera dei già citati ed altri "killers", sia possibile utilizzare questo effetto dandogli la veste che si merita e che lo porge al pubblico come un inespicabile mistero il più vicino possibile ad un vero esperimento di telepatia.

Nella esposizione che segue mi limiterò ad indicare la presentazione e la esecuzione dell'effetto senza parlare delle caratteristiche tecniche dell'attrezzo, dando per scontato che il lettore le conosca perfettamente.

Cominciamo quindi dalla:

DISPOSIZIONE DELLA SCENA

- L'esecutore si trova al centro.
- Il tavolo con sopra:
  - la lavagna
  - 6 carte ESP (cerchio, croce, onde, triangolo, quadrato, stella).
- Gesso
- Cancellino

- Tre sedie sono frontali al pubblico e su queste si siederanno i tre spettatori che prenderanno parte all'esperimento.
- L'assistente si trova tra l'esecutore ed il tavolo.
- L'esecutore è dotato di radio-microfono a corpo, mentre l'assistente ha un altro microfono con cui sonorizzerà i tre spettatori.

E' questa della "perfetta fonia" una imprescindibile esigenza del mentalismo che non essendo dotato della "visualità" di altre branche della "magia" deve basarsi soprattuto su questo ed altri accorgimenti per raggiungere la platealità ed il coinvolgimento di tutto il pubblico presente.

ESECUZIONE

Il presentatore rivolto al pubblico:

"Desidero proporvi un particolare esperimento di telepatia condotto su una triplice direttiva, ma per la sua corretta riuscita ho bisogno della collaborazione di tre persone, sensibili, disposte a collaborare e che rispondano a queste caratteristiche:

a) La prima persona deve amare il viaggiare ed avere in mente una località che desidererebbe visitare come suo massimo desiderio in questo campo.

b) La seconda persona deve possedere un documento d'identità: passaporto, tessera postale, patente d'auto etc... e soprattutto non ricordarne a memoria il numero identificativo.

c) La terza persona deve essere una appassionata di televisione e possedere in casa sua un televisore a colori dotato di telecomando.

Non appena i tre spettatori vi avranno raggiunto sul palco fateli accomodare nelle sedie secondo lo schema e cioè: il più vicino a voi quello della città, al secondo posto quello del documento, al terzo posto quello della televisione.

Consegnate al primo spettatore, con queste parole, un biglietto aereo in bianco (potrete procurarvi dei fac-simile presso qualsiasi compagnia aerea): "... le consegno adesso il biglietto aereo, ma la prego di non pensare ad alcuna località, di attendere le mie istruzioni".

Rivolgetevi al secondo: "... prenda il suo documento e lo tenga chiuso tra le mani senza aprirlo e leggerlo..." (voi invece fate caso a quale è il documento utilizzato, dalla sua forma esterna sarete sicuramente in grado d'identificarlo, questo vi servirà in un secondo momento).

Consegnate al terzo le sei carte ESP con: "... le consegno sei cartoncini, riportanti ciascuno un disegno diverso, ma la prego di guardarli tutti, senza soffermare la sua attenzione su nessuno in particolare..."

La vostra assistente vi porge la lavagna che voi tenete con il lato suddiviso verso il pubblico e: "... le tre persone sono ora a conoscenza dei primi elementi degli obiettivi che saranno oggetto del nostro esperimento; ed io ho qui per voi una lavagna divisa in sei scompartimenti - girate questo lato della lavagna verso il pubblico -, nei tre superiori scriverò sempre le mie sensazioni mentali, nei tre inferiori, per controllo, quello che i nostri tre amici avranno realmente pensato". Riconsegnate la lavagna alla vostra assistente che seguiterà a tenerla con il lato suddiviso verso il pubblico.

Questo modo di agire, avendo presentato in prima battuta i tre spettatori ed i tre oggetti: il biglietto aereo, il documento, e le carte ESP quali protagonisti dell'esperimento avrà concentrato l'attenzione del pubblico

su questi soggetti, mentre la lavagna sarà apparsa come un semplice accessorio necessario ma non indispensabile.

Rivolgetevi ora al primo spettatore e "... ora ascolti attentamente questa musica (l'amplificazione in questo stesso momento trasmette una musica di sottofondo e di atmosfera tipo Pink Floid) (nel frattempo le luci si abbassano lasciando illuminato solo voi ed il primo spettatore e l'assistente con la lavagna). E pensi alla unica città al mondo dove lei non è mai stata, ma dove vorrebbe andare se qualcuno le offrisse un viaggio gratis, un viaggio straordinario che corona uno dei suoi sogni più segreti, lei ha in mano un biglietto aereo in bianco dove può scrivere il nome della UNICA CITTA' AL MONDO DOVE NON E' MAI STATO E DOVE VORREBBE ANDARE..."

- Prendete in mano la lavagna con la parte opportuna verso di voi - e

"... ora lei immagini, ha preso l'aereo, ha volato per alcune ore, sorvolando il mare, l'aereo finalmente atterra, lei scende, esce dall'aereoporto consegnando dei documenti e si trova su una grande piazza dove vi è un enorme cartello con il nome della città dove lei è finalmente arrivato, ed ora legga MENTALMENTE quel cartello sillabando nella sua mente ogni singola lettera..."

- Se aveste creato la necessaria atmosfera lo spettatore ed il pubblico saranno in uno stato di estrema tensione -

"... mentre lei sillaba, io scrivo qui, lettera per lettera, nel mio primo spazio il nome della città che mi viene in mente" e scrivete realmente il nome della città, vedremo poi quale e perché, nel primo spazio del mental-epic. La vostra partner vi porge il cartoncino per coprire quanto avete scritto e voi:

"... copro quanto ho scritto per non influenzare lo spettatore che sta ancora pensando alla sua città..."

- dopo aver coperto passate la lavagna alla vostra assistente che la terrà faccia al pubblico -

Ed ora prima di andare avanti vediamo, a seconda degli spettatori coinvolti, qual è il nome della città che voi dovete scrivere:
se lo spettatore è:
- ragazzo o ragazza giovane tra i 15 e i 20 anni - LONDRA
- uomo o donna media età di classe piccolo borghese di tipo impiegato o commerciante/casalinga, vestiti con eleganza ricercata ma modesta tipo grandi magazzini o boutique di periferia PARIGI o LONDRA
- popolano o popolana tipo operaio VENEZIA/ROMA/FIRENZE
- libero professionista/o signora borghesia medio alta NEW YORK/TOKIO
- uomo o signora alto ceto sociale HONG KONG o BANGKOK

Altre città che riscuotono un certo tipo di consensi sono: MADRID, ATENE, BARCELLONA, RIO DE JANEIRO e poi naturalmente chi più ne ha, più ne metta.

In assoluto comunque la città che raggiunge il maggior numero di consensi è NEW YORK.

In altri termini questo sono i dati che io stesso ho rilevato da centinaia di esecuzioni di questo effetto anche perché le vostre stesse parole tendono a limitare il campo delle possibili scelte in quanto suggerite occultamente allo spettatore:

"... ed ora vuol dire, ad alta voce, a tutti noi il nome della città in cui lei ha fatto questo straordinario viaggio mentale?"

- supponiamo che lo spettatore risponda New York e che sia proprio questo il nome che anche voi avete scritto.
- Non vi è dubbio che il miracolo si sia compiuto, in realtà questo avviene in un numero dei casi più alto di quanto possiate pensare, personalmente sono arrivato a sette volte su dieci ed avreste dovuto vedere la faccia di alcuni colleghi "maghi" in queste circostanze.

Senza strafare, ammesso che il miracolo sia avvenuto, rivolgetevi a tutto il pubblico e:

"... come avete visto lo spettatore ha pensato il nome di una città, ma prima che egli parlasse, ho scritto qualcosa sul mio primo spazio sulla lavagna - indicatela e seguendo la parola con l'azione, ma sempre lasciando la lavagna nelle mani della partner - ed ho coperto con questo cartoncino ebbene anch'Io avevo pensato New York" - scoprite il riquadro e godetevi un incredibile applauso.

Al termine della ovazione, ricoprite il riquadro con il cartonico e scrivete nello spazio inferiore la città prescelta, e passate, prendendo in mano la lavagna al secondo spettatore:

"... lei invece sta pensando al suo documento d'identità - che voi dovreste aver già identificato - non lo apra ancora pensi solo al tipo di documento..."
e quindi come in concentrazione annunciate: "... lei sta pensando alla sua patente" alla reazione positiva dello spettatore corrisponderà un'altra sorpresa del pubblico, ma seguitate, smorzando l'eventuale applauso "... ora lo apra e legga MENTALMENTE e solo per se stesso il numero identificativo di questo documento...".

Iniziate, con la lavagna verso di voi nel secondo riquadro, a scrivere il nome della città pensata dal primo spettatore, ma scrivendolo come fossero dei numeri, cioè una lettera alla volta, come se parlaste a voi stesso: "... sono molti numeri, confusi, questo è disparo, questo altro forse è un sei...".

Terminato coprite con il cartonico "sempre per non influenzare lo spettatore che sta ancora pensando" e consegnate la lavagna alla vostra assistente.

Avvicinatevi allo spettatore pregandolo di leggere ad alta voce il numero della sua patente, e mentre lui legge,

date un rapido colpo all'occhio del documento stesso cercando di memorizzare quanti più dati vi sono possibili tipo ad esempio: nome ed indirizzo del possessore, data di nascita, data di rilascio e località. Fate tutto questo - senza ovviamente dare nell'occhio - e non appena lo spettatore ha terminato di leggere il suo numero tornate alla lavagna e scrivetelo nel secondo spazio inferiore.

Passate poi al terzo spettatore e: "... lei, sempre sulla scia di questa musica, deve immaginare di essere a casa sua, di fronte al suo televisore, di avere il radiocomando in mano e di cambiare costantemente canale, ma invece di vedere apparire le classiche immagini vede apparire questi simboli - mostrate una alla volta le carte cerchio, croce, onda, triangolo, stella e quadrato. Ora non scelga nessun simbolo, lei vuole scegliere una emittente televisiva a caso, seguiti quindi a pensare a tutti i simboli senza ripeto sceglierne ancora uno". Riconsegnateli le 6 carte e riprendete la lavagna, scrivete nel vostro terzo scompartimento il numero della patente del secondo spettatore, ma scrivete a tratti, come se stesse disegnando e foste fortemente insicuro e mentre lo fate ripetete, come a voi stesso, ma in modo che il pubblico senta i nomi dei sei simboli.

Quando avete scritto coprite l'ultimo cartoncino, fate segretamente scorrere il pannello del "mental-epic" e riconsegnate la lavagna alla vostra assistente, che la terrà nella consueta posizione.

Avvicinatevi al terzo spettatore, consueta situazione di luci e musica, prendete le sei carte e:

"... adesso desidero che lei scelga, in modo totalmente casuale una qualsiasi di queste emittenti che nella sua mente stanno trasmettendo il loro monoscopio sul televisore di casa sua..."

- Mescolate tra loro le carte in modo da portare la stella, o il simbolo da forzare in quarta posizione a contare da sopra - e sempre allo spettatore:
"... sempre mentalmente ora lei schiaccia un pulsante a caso e si ferma su una sola delle sei emittenti, MI DICA UN NUMERO A CASO - la vostra voce si fa imperativa - TRA UNO E SEI..."

Lo spettatore risponde e voi avrete forzato il disegno previsto e nascostamente disegnato nell'apposito riquadro del mental-epic.

Ed ecco come comportarvi, qualsiasi sia il numero detto dallo spettatore e partendo dal presupposto del nostro esempio che il disegno da forzare sia la stella e che occupi il quarto posto a contare da sopra del mazzetto delle sei carte che voi avete in mano.

LO SPETTATORE RISPONDE:

a) - TRE o QUATTRO, sono le soluzioni ideali, e se avrete "manipolato" opportunamente, con le vostre parole la mente dello spettatore, anche le più probabili.
Aprite il gruppo di carte a ventaglio dorso al pubblico e contate ostentatamente, da sinistra verso destra per il 4, o da destra verso sinistra per il 3; arriverete comunque alla carta voluta cioè la stella.

Estraete questa carta dal gruppo e mettete da parte le altre e girandola verso il pubblico dite rivolto allo spettatore: "... ed ecco il simbolo che lei ha pensato e scelto..."

Poiché per strano che possa apparirvi, spesso è la stella che viene involontariamente pensata dallo spettatore - appunto è stata usata nell'esempio - lo spettatore assentirà e pur senza scatenare applausi questo darà, una volta di più al pubblico la sensazione

che voi state realmente leggendo il pensiero dello spettatore.
Consegnate la carta allo spettatore e disegnate lo stesso simbolo sul suo spazio - ultimo libero - della lavagna.

b) - UNO effettuate, tenendo le carte chiuse a mazzetto una quadrupla presa che mostra la faccia della stella e proseguite come sopra.

c) - DUE contate uno scartando la prima delle carte chiuse a mazzetto dorso in alto, ed effettuate poi una tripla presa che mostra la faccia della stella e proseguite come sopra.

d) - CINQUE sempre tenendo il mazzetto chiuso dorso in alto contate prendendo le carte da sotto: uno e scartate la carta, due e scartate - filate scivolando indietro la terza carta che è quella di forzare - contate tre prendendo la successiva e scartandola, contate quattro e scartate ancora, prendete la carta scivolata contando CINQUE e proseguite come sopra.

e) - SEI aprite il mazzetto a ventaglio, dorso al pubblico, contate toccando le carte da uno a sei da destra verso sinistra, calcando sul SEI per l'ultima carta a sinistra, richiudete il mazzetto e come nel caso dell'uno effettuate una quadrupla presa che mostra la faccia della stella. Proseguite come sopra.

A questo punto siete pronti per il gran finale, ricapitolate, quanto è avvenuto per il primo spettatore, che cioè ha scelto mentalmente una sola città al mondo sulle centinaia di migliaia esistenti, che voi avete scritto il vostro pensiero prima di lui sulla parte coperta dal cartoncino, e

mentre la lavagna è ancora nelle mani della partner, scoprite il vostro primo riquadro - questo ovviamente è valido se non si è verificato "il miracolo" di cui abbiamo già parlato, in questo caso il discorso va modificato di conseguenza - mostrando l'identità dei due "pensieri", godetevi l'applauso... prendete la lavagna dalle mani della vostra assistente, che esce un attimo fuori scena, in questo frattempo voi ricapitolate quanto avvenuto per la patente del secondo spettatore, scoprite il vostro secondo spazio e mostrate anche queste identità - però vi prego, fate almeno un errore nel vostro numero, rende la cosa molto più credibile... - riconsegnate la lavagna alla vostra assistente, e dopo un breve riepilogo mostrate come anche in questo caso vi sia stata una perfetta identità di pensiero. Aspettate il termine di questo terzo applauso, affermate che volete ringraziare personalmente i tre spettatori che hanno splendidamente collaborato alla riuscita del vostro esperimento facendogli un personale omaggio e prendete dal tavolo i seguenti tre oggetti:

- una porta biglietti d'aereo in plastica sul cui esterno è stampigliato in oro "... con questo biglietto ho fatto uno straordinario viaggio mentale a...", nel suo interno vi è invece un fac-simile di biglietto aereo che riporta il nome della città prescelta dallo spettatore. (E' per questo che la vostra assistente è uscita un attimo fuori scena). Fatene omaggio al primo spettatore.
- Un porta-documenti, su cui è stampigliato: "... con questo simbolo ho effettuato un esperimento di telepatia con..." ed all'interno si troverà una carta ESP - formato normale - con il simbolo prescelto del terzo spettatore. Rimandate anche questo al posto.

Rivolgetevi allora al secondo, unico rimasto sul palco, e: "... con lei ho commesso un piccolo errore, ho sbagliato un numero su sei di quelli del suo documento, desidero allo-

ra che lei pensi intensamente alla sua data di nascita..."

In questo stesso frattempo, la vostra assistente, mostrando il dorso della lavagna si dispone dietro le spalle dello spettatore (schema 2) e voi proseguite: "... ecco pensi prima al giorno ... - avvicinatevi alla lavagna e scrivete il numero - ed allo spettatore "... lo dica ad alta voce..." ed ora più rapidamente il mese e l'anno..." e scrivete anche questi dati - fateli poi dichiarare dallo spettatore e naturalmente corrisponderanno; a questo punto il pubblico sarà "in delirio"; ringraziate lo spettatore e rimandatelo al posto, ovviamente sull'applauso del pubblico.

Naturalmente per questo ultimo "effetto" vi sarà servita l'occhiata data, a suo tempo, al documento dello spettatore e state pur sicuri che nessuno si ricorderà di questo fatto.

MENTAL EPIC 2001

La seguente versione elimina la lavagna truccata mescolando insieme vari principi e consentendo quindi di evitare che gli spettatori possano seguire l'evoluzione dei metodi utilizzati.

EFFETTO:

Quello classico del mental-epic e cioè tre spettatori pensano tre cose diverse che risultano essere le stesse previste prima dell'esecutore.

OCCORRENTE:

a) Una lavagna bianca da ufficio tipo "Velleda", su apposito supporto.
b) Tre pinze
c) Due pennarelli, uno rosso ed uno nero.
d) Un assistente.
e) Tre sedie.
f) Un atlante geografico, un'agenda.
g) Cinque carte E.S.P. giganti per il forzaggio di un disegno come descritto in Playmagic 2.
h) Un blocco da stenografia preparato come segue:

1) tagliate metà della prima pagina (Foto 1) e tracciate una riga nera con il pennarello in corrispondenza del taglio.
2) Altrettante righe nere vanno tracciate a metà del secondo terzo e quarto foglio.
3) Nella metà superiore del secondo foglio scrivete, a numeri romani "TERZO", nella terza pagina scrivete "PRIMO", nella quarta pagina scrivete "SECONDO".

SITUAZIONE SCENICA:

Di fronte al pubblico sono disposte le tre sedie, alla estrema sinistra vi è la lavagna con l'assistente, voi con il blocco siete all'estrema destra.

ESECUZIONE:

1) Chiamate sul palco tre spettatori che prenderanno posto sulle tre sedie, lo spettatore più vicino alla lavagna sarà il PRIMO, e poi il SECONDO e quello più vicino a voi il TERZO.

2) Consegnate al primo spettatore l'atlante, al secondo, l'agenda al terzo le carte ESP, legate con un elastico in modo che non possa sfogliarle.

3) Aprite il blocco mostrandone la prima pagina, per via della riga nera, nulla apparirà al pubblico, sembrerà solo una pagina divisa in due dal tratto di pennarello. Nella parte superiore scrivete primo (I) in numeri romani e mostratelo al pubblico.

4) Girate il blocco verso di voi e dite che state prevedendo la scelta del primo spettatore. In realtà scrivete il simbolo ESP che forzerete al terzo spettatore (ad esempio STELLA).

6) Invitate il primo spettatore a scegliere una località qualsiasi dell'atlante ed a dichiararla ad alta voce, per esempio AFRICA, la vostra assistente scriverà in rosso nella prima sezione della lavagna questa parola.

7) Riaprite il blocco verso di voi e trasformate la scritta primo in secondo (da I a II) mostratela al pubblico, girate nuovamente il blocco verso di voi e dite che effettuerete una predizione anche per il secondo spettatore, nella parte inferiore del foglio scrivete inve-

ce "AFRICA". Piegate anche questo foglio strappatelo dal blocco e consegnatelo alla vostra assistente che lo apporrà sulla seconda pinza della lavagna.

8) Invitate il secondo spettatore ad aprire l'agenda ad una pagina qualsiasi ed a dichiarare la data selezionata, la vostra assistente la trascriverà sulla lavagna nel secondo spazio.

9) Riaprite il blocco e trasformate il II in III e mostratelo al pubblico, rivolgetevi al terzo spettatore ed annunciate che state scrivendo qualcosa per lui, in realtà scrive la data indicata dal secondo. Strappate anche questo foglio che finirà sotto la terza pinza.

10) Prendete le carte ESP e forzate il simbolo al terzo spettatore, la vostra assistente lo trascriverà nella terza zona della lavagna.

11) Avvicinatevi alla lavagna ed indicando le scritte staccate i fogli nel seguente ordine: il primo , poi il secondo ed infine il terzo sovrapponendoli tra loro, cambiate di mano ai fogli e consegnateli uno per uno ai tre spettatori. Nell'ordine giusto delle scritte e cioè: il primo al terzo spettatore, il secondo al primo ed il terzo al secondo. La descrizione può sembrare complessa in realtà, provando con i fogli in mano è semplicissima.

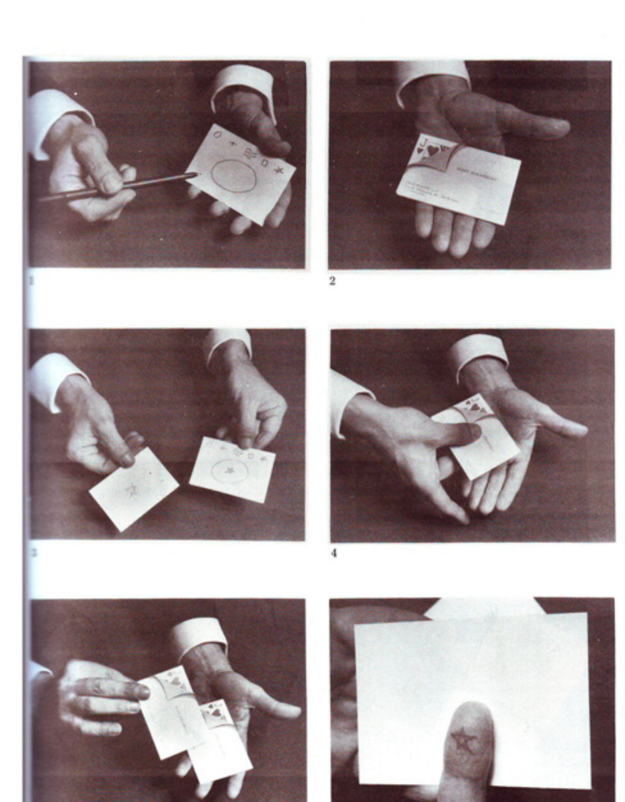
12) Invitate i tre spettatori ad aprire, uno alla volta, i propri fogli ed a leggere ad alta voce quanto vi troveranno scritto, le vostre predizioni quadreranno perfettamente su quanto scelto da loro stessi e riportato sulla lavagna.

Non reclamo alcuna originalità per l'effetto descritto, ne per il metodo utilizzato che è solo la fusione di una serie di vecchi principi vestiti di una coreografia. Natu-

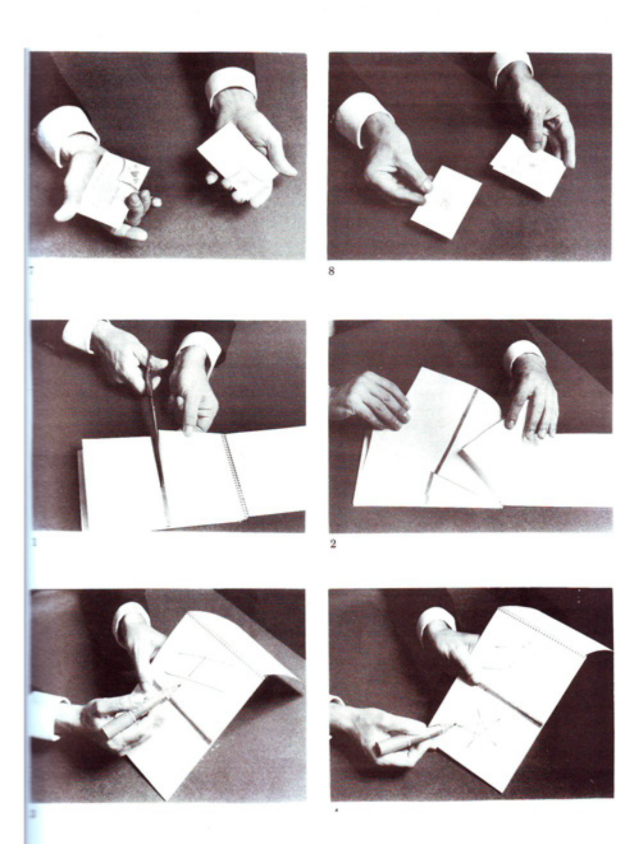
ralmente, come sempre, il successo è legato alla vostra presentazione.

Voglio soltanto sottolineare, a proposito di tecnica del ricordo, che ogni spettatore andrà a casa con il suo foglio di carta, con la predizione che lo riguarda e parlerà solo di questo. Se poi sul foglio vi sarà anche stampata la frase: "from the mind..." ed il vostro nome vi sarete procurati un notevole veicolo pubblicitario.

Il ruolo dell'assistente, che potrebbe sembrare superfluo, ha in realtà due scopi, primo quello di abbreviare i tempi esecutivi e quindi rendere più rapido l'effetto e poi darà al pubblico la sensazione che una volta scritto voi non abbiate più toccato i fogli che sono sempre stati attaccati alla lavagna.



1 2 3 4 5 6



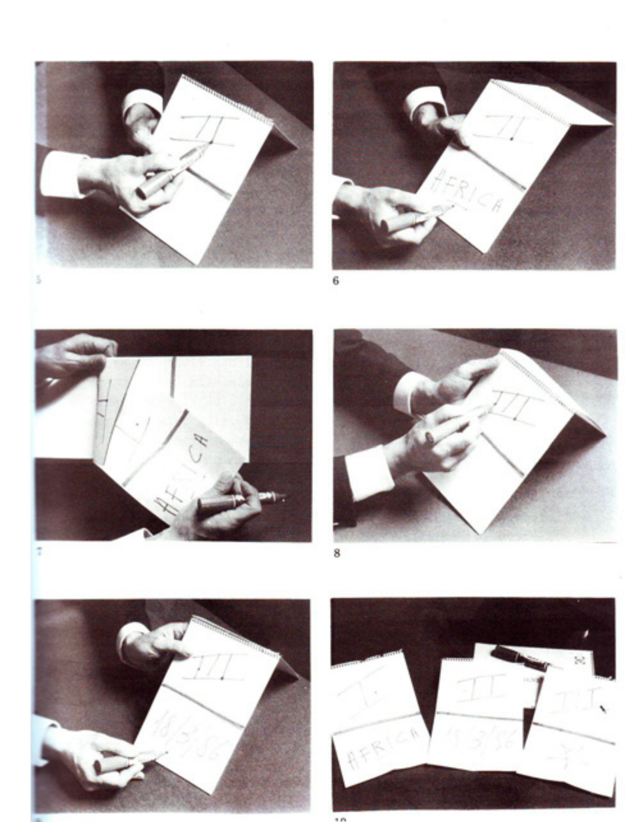
7

8

1

2

3



5
6
7
8
9
10

BILLET TEST 2000

I metodi escogitati per leggere, più o meno segretamente, sono sicuramente centinaia ed ogni mentalista ne ha uno a cui è particolarmente affezionato. Per quanto mi riguarda questo è il mio preferito e se correttamente eseguito è in grado di sorprendere non soltanto gli spettatori ma anche molti illusionisti.

EFFETTO:

Il mentalista consegna allo spettatore un piccolo gruppo dei suoi biglietti da visita (4 o 5) sull'ultimo dei quali disegna cinque simboli ESP ed un cerchio più grande (Foto 1). Invitando lo spettatore, mentre lui gira le spalle a disegnare all'interno del cerchio grande uno solo dei cinque simboli ed a tenere poi sulla mano aperta i biglietti dorso in alto (Fig. 2).

Girandosi nuovamente il mentalista prende uno solo dei biglietti, vi riproduce i cinque simboli ESP ed il grande cerchio e dopo aver spiegato allo spettatore che il CERCHIO è il simbolo della personalità, la CROCE il simbolo del dolore, le ONDE il simbolo del mare, il QUADRATO il simbolo della casa e la STELLA il simbolo dell'universo lo invita a pensare al disegno da lui selezionato in funzione di questi significati psicologici. Dopo alcuni istanti di concentrazione anche il mentalista traccia uno dei cinque simboli sul suo biglietto, al controllo risulta essere perfettamente corrispondente a quello precedentemente tracciato dallo spettatore (Fig. 3).

OCCORRENTE:

- Cinque dei vostri biglietti da visita, possibilmente opachi affinché nessuno possa pensare che possiate leggere

per trasparenza.

- Una speciale penna denominata "TRATTO PEN".

ESECUZIONE:

1) Come in fig. 1 tracciate sull'ultimo dei biglietti i quattro simboli ESP ed un grande cerchio nel centro del quale lo spettatore dovrà inscrivere il disegno prescelto.

2) Quando sarete girati, mentre lo spettatore scrive, inumidite con un pò di saliva il polpastrello del MEDIO della vostra mano destra.

3) Quando vi girate iniziate a dare allo spettatore i significati dei simboli descritti nell'effetto - QUESTO SERVE A CREARE UNA SORTA DI MISDIRECTION MENTALE - in quanto costringe lo spettatore a pensare a qualche altra cosa che non le voste azioni.

   Quando state parlando della CROCE, secondo simbolo, afferrate tutto il pacco dei biglietti che tiene sulla sua mano, in modo che il biglietto scritto (fig.4) esattamente con il punto dove lo spettatore avrà tracciato il suo disegno.

   - Dovrete fare qualche prova con i vostri biglietti in modo da trovare la corretta posizione SENZA GUARDARE I BIGLIETTI, MA SEGUITANDO A PARLARE FISSANDO LO SPETTATORE NEGLI OCCHI.

4) Contemporaneamente il pollice della destra sfila il biglietto superiore che viene preso dalla vostra mano sinistra ripoggiate i biglietti sulla mano dello spettatore mentre terminate di parlare delle ONDE.

5) Parlate del QUADRATO e mentre iniziate a parlare della STELLA, chiedete allo spettatore di restituirvi la penna.

6) Spiegato il significato dell'ultimo simbolo, ritracciate sul vostro biglietto i cinque simboli ed il grande cerchio, avrete così l'occasione di dare uno sguardo al POLPASTRELLO MEDIO DELLA MANO DESTRA che grazie alla qualità dello SPECIALE INCHIOSTRO avrà impressa l'immagine del disegno dello spettatore (fig.5).

7) Inviate lo spettatore a concentrarsi maggiormente ripetete il disegno sul vostro biglietto, ma senza farlo vedere allo spettatore e ponete il biglietto a piatto sulla vostra mano (fig.6) dorso in alto, rimettete in tasca la penna.

8) Invitate lo spettatore a girare a faccia in alto il suo biglietto e fate altrettanto con il vostro i due disegni coincideranno perfettamente (fig.7).

OSSERVAZIONI:

L'esecuzione dell'effetto è assolutamente semplice e diretta tutto dipende, come sempre, dalla presentazione se avrete opportunamente caricato l'effetto questo apparirà un miracolo; se avrete osservato il corretto "TIMING", descritto nella esecuzione, lo spettatore NON RICORDERA' che voi abbiate toccato i biglietti e non avrà quindi nessuna chiave per cercare d'interpretare il vostro operato.

INOLTRE/BINARELLI

S U G G E S T I O N E 1 9 8 1

EFFETTO: L'Artista, convocato uno spettatore in pedana, lo invita - senza guardarle - a selezionare quattro carte da un mazzo le carte stesse vengono rinchiuse all'interno di una busta e quest'ultima consegnata allo spettatore che rimane al suo posto sul palco. Rivolto al resto della sala l'Artista informa il pubblico che sottoporrà quattro persone ad un esperimento di suggestione, unendo l'azione alla parola si avvicina ad un primo spettatore dopo le gestualità di rito lo invita a scegliere liberamente una carta dal mazzo che gli porge sventagliato a trattenerla ed a fissarne bene l'immagine.

Altrettanto fa con altri tre spettatori seduti in punti diversi della sala.

L'esecutore poi passa in un secondo momento a raccogliere le carte stesse che vengono rimesse, dagli stessi spettatori, nel mazzo e questo di volta in volta mescolato.

Tornato sul palco l'Artista rimette il mazzo nell'astuccio e questo nella propria tasca e si fa consegnare la busta dallo spettatore, la apre ne estrae le carte ivi contenute e con queste sventagliate si reca, uno alla volta, dai quattro spettatori cui rivolge la seguente domanda: "...vede la sua carta tra queste?" e la immancabile risposta per ognuno dei quattro è: "... SI!".

Fermato l'inizio di applauso l'Artista prosegue escludendo una delle quattro carte e mettendola nel taschino della propria giacca, fa nuovamente il giro dei quattro spettatori ed ANCORA UNA VOLTA

TUTTI E QUATTRO VEDONO LA PROPRIA CARTA NELLE SOLE TRE MOSTRATE.

Ancora una volta l'Artista esclude una carta e ciò malgrado tutti e quattro gli spettatori credono di vedere la propria.

Rimasto con una sola carta l'Artista "accontenta" ancora una volta tutti e quattro gli spettatori e tornato sul palco, con ancora questa carta in mano, indirizza a tutto il pubblico la seguente frase: "... a questo punto sarete tutti curiosi di scoprire quale è questa carta ebbene... questa non è una carta, quanto avete visto è solo frutto di *suggestione*...." e girando la carta faccia al pubblico mostra come sia solo una carta bianca, che lascia come omaggio e ringraziamento allo spettatore che è ancora sul palco e può tornare al suo posto, ovviamente sull'applauso del pubblico.

OCCORRENTE:

A costo di far storcere la bocca ai puristi della cartomagia tutto quello che vi serve è:

- un mazzo di 48 carte tutte uguali (per esempio tutti 10 di picche)
- un Jolly Joker e tre carte qualsiasi: la regina di cuori; l'asso di picche ed il cinque di fiori
- una carta a faccia bianca
- una pallina di cera CALMOR
- una busta bianca.

PREPARAZIONE:

- Applicate, grazie alla cera, la carta bianca su uno qualsiasi dei 10 picche, così che questo diventi una sola carta.

- Mettete questa carta con sopra le altre tre qualsiasi in cima al mazzo.
- Mettete il Joker quale ultima carta del mazzo stesso.

ESECUZIONE:

1) Convocate uno spettatore sul palco e consegnategli la busta pregandolo di esaminarla.

2) Forzate, allo stesso spettatore, le prime quattro carte del mazzo - quelle preparate - con il metodo che preferite.

3) Senza che lo spettatore abbia la possibilità di vederle, inserite le carte all'interno della busta e sigillatela, consegnandola poi allo stesso spettatore.

4) Con il resto del mazzo recatevi da un qualsiasi spettatore e fategli scegliere una carta, considerato che sono tutte uguali, salvo il joker, la forzatura del 10 di picche non dovrebbe risultare particolarmente difficile nemmeno al neofita. Lasciate al primo spettatore questa carta.

5) Passate poi ad altri tre spettatori effettuando la medesima operazione.
   - E' IMPORTANTE CHE I QUATTRO SPETTATORI SIANO SUFFICIENTEMENTE DISTANTI UNO DALL'ALTRO, AFFINCHE' NESSUNO SI RENDA CONTO CHE STANNO SCEGLIENDO LA STESSA CARTA. QUESTO VALE ANCHE PER GLI SPETTATORI ATTORNO A QUELLI DIRETTAMENTE COINVOLTI.

6) Ripassate poi da ognuno degli spettatori e riprendete le carte nel mazzo ed effettuando un genuino miscuglio evitandovi così il problema di controllare le carte scelte.

7) Tornato sul palco mettete ostentamente il mazzo nel suo astuccio e questo in tasca.

8) Prendete la busta, apritela estraete le quattro carte e SOTTOLINEATE CHE QUESTE ERANO NELLA BUSTA DURANTE LA PRECEDENTE SELEZIONE E CHE QUINDI SICURAMENTE NON POSSONO ESSERE QUELLE SCELTE DAI QUATTRO SPETTATORI.

9) Con queste carte sventagliate recatevi dal primo spettatore e mostrandogliele indirizzate la seguente frase:
"... VEDE LA SUA CARTA TRA QUESTE RISPONDA CON UN SI O CON UN NO!" ovviamente la risposta sarà "SI!".

10) Ripetete il giro ottenendo lo stesso risultato con gli altri tre spettatori, ogni volta otterrete un si.

11) Ripetete la stessa azione, togliendo ogni volta una carta - come illustrato nell'effetto -, seguitando ad ottenere dei "SI!".

12) Dopo aver fatto il giro con l'ultima carta fare le viste di mettervi anche questa nel taschino, ma quando è dentro per metà con un movimento "a struscio" del pollice e dell'indice, lasciate all'interno la carta frontale "10 di picche" ed estraete solo la dorsale "carta bianca".

13) Rivolgete al pubblico la già indicata frase e mostrate la carta bianca, lasciatela allo spettatore e godetevi gli applausi.

CONSIDERAZIONI:

- L'uso del mazzo tutto uguale non è strettamente necessario basta una sola carta doppia (due dieci di picche, uno da mettere nella busta e l'altro da lasciare nel mazzo). In questo caso è però necessario effettuare quattro forzature e dopo ognuna riprendere la carta nel mazzo.
  E questo è per il pubblico molto meno convincente che non il primo metodo.

- Rispetto alla vecchia versione, la presente non ha per il pubblico che vi assiste, nessuna possibile razionale e ipotizzabile spiegazione ed ancora una volta, come in tutti i miei "esperimenti d'illusionismo", la soluzione non può essere solo attribuita alla capacità tecnica dell'Artista ma anche ad un "imponderabile elemento". E questo genere di effetti è secondo me il più vicino possibile a quella che i popoli di lingua inglese chiamano: "real magic" e che secondo molti è l'unica forma di sopravvivenza della nostra arte, almeno quando è indirizzata ad un pubblico adulto e colto, da un Artista che lo sia, quanto meno, altrettanto.

DOMENICA IN... PROBABILITA': 14.400.-

EFFETTO:

L'esecutore invita sul palco quattro spettatori, sorteggiandoli tra il pubblico, con il classico sistema del lancio di palline da ping pong. E mostra a loro ed a tutto il pubblico due mazzi di carte ciascuno composte da 25 carte rappresentanti un differente disegno.

Selezionato uno dei mazzi, da queste vengono scelte a caso cinque carte che vengono, senza mostrarne la faccia applicate su un apposito tabellone autoadesivo.

Bendati i quattro spettatori, dopo aver mescolato il secondo mazzo, lo applica sul tabellone in cinque file di cinque carte ciascuna. Rivolgendosi poi agli spettatori bendati li invita a selezionare, secondo il sistema illustrato nella esecuzione, cinque carte su venticinque.

Queste cinque carte vengono lasciate sul tabellone faccia in alto, al termine l'esecutore spiega che le possibilità di diverse, secondo il calcolo delle probabilità erano di 14.400 contro una; eppure girando le precedenti cinque carte, scelte dall'altro mazzo dimostra come si sia realizzata proprio questa unica possibilità positiva, in quanto i disegni corrispondano perfettamente.

OCCORRENTE:

- Quattro bende nere.
- Quattro palline da ping pong.
- Un tabellone autoadesivo di cm. 60 x 60 (le potete reperire nei negozi di forniture per ufficio che potrà essere disposto sulla scena su un apposito cavalletto e tenuto dall'assistente.
- Lettere autoadesive da 4 cm.: A - B - C - D - E.

- Numeri autoadesivi da 5 cm.: 1 - 2 - 3 - 4 - 5.
- Un mazzo di O.DA.BA. per la percezione extrasensoriale da trenta diversi disegni, a dorso blu.
- 5 mazzi delle stesso tipo ma a dorso rosso.

PREPARAZIONE:

1) Applicate sul lato sinistro del tabellone le lettere autoadesive per indicare le cinque file orizzontali su cui andranno disposte le carte; applicate i numeri sul lato superiore ad indicare le cinque file verticali.

2) Prendete il mazzo ODABA a dorso blu ed estraete i cinque disegni con cui intendete effettuare l'esperimento (per es.: MATITA - SERPENTE - SCALA - SEDIA - MANO). Scartate altri cinque disegni qualsiasi e disponete nell'ordine predetto i cinque disegni in fondo al mazzo. Avrete così ottenuto un mazzo di venticinque disegni, con quelli "da forzare" quali ultime carte.

3) Prendete i cinque mazzi a dorso rosso ed estraete soltanto le carte rappresentanti i disegni indicati. Scartate tutte le altre carte. Otterrete così un mazzo a dorso rosso composto da venticinque carte uguali tra loro a cinque a cinque.

4) Ordinate questo mazzo in ordine ciclico e cioè: MATITA, SERPENTE, SCALA, SEDIA, MANO, MATITA, SERPENTE, SCALA, SEDIA, MANO... etc...!

5) Preparate sul vostro tavolo tutto il materiale necessario e sopra illustrato e siete pronti per eseguire questo straordinario effetto.

ESECUZIONE:

a) Siete al centro della scena il tavolo è alla vostra sinistra ed ancora più a sinistra il tabellone rivolto

verso il pubblico, la vostra assistente è invece alla vostra destra un passo dietro di voi.

b) Prendete le quattro palline lanciatele tra il pubblico, informandolo che coloro che la prenderanno parteciperanno al vostro esperimento, fate salire sul palco i quattro spettatori e disponeteli alla destra della vostra assistente in fila fronteggiante la platea.

c) Prendete il mazzo a dorso blu sfogliatele lentamente faccia al pubblico, per dimostrare come sia composto da 25 diversi disegni, effettuate un falso miscuglio parziale che lascia indisturbate le ultime cinque carte.

d) Forzate queste carte, con il metodo che preferite, ad uno dei quattro spettatori, e senza che nessuno possa vederne le facce applicatele sul lato basso del tabellone (vedere schema). Mettete da parte il restante del mazzo.

e) Prendete una delle bende e spiegate al pubblico che gli spettatori verranno bendati perché nessuno possa pensare ad alcuna collusione ma soprattutto per garantire che le loro scelte siano assolutamente casuali. Bendate il primo spettatore e pregate la vostra assistente di fare altrettanto con gli altri.

f) Mentre questa operazione è in corso prendete il mazzo rosso, spiegate che è composto in "maniera uguale al primo" e date un leggero e rapido flash delle facce e poi effettuate un falso miscuglio che lasci inalterato l'intero ordine del mazzo.
NON AL CASO QUESTE OPERAZIONI: IL BENDAGGIO ED IL MOSTRARE IL SECONDO MAZZO, VENGONO ESEGUITE CONTEMPORANEAMENTE CIO' SERVE A RAGGIUNGERE DUE SCOPI FONDAMENTALI ED ESATTAMENTE:
I°) ABBATTERE I TEMPI MORTI DI CUI SPESSO SOFFRONO GLI EFFETTI DI MENTALISMO.

II°) L'AZIONE DEL BENDAGGIO DISTRARRA' IL PUBBLICO DA UNA ATTENTA OSSERVAZIONE DEL MAZZO CHE GLI APPARIRA' PERTANTO PERFETTAMENTE IDENTICO AL PRIMO, CHE HA INVECE "ESAMINATO" MOLTO PIU' ATTENTAMENTE, PER CUI AL TERMINE DELL'ESPERIMENTO RICORDERA' DI AVER VISTO I DUE MAZZI IN MODO UGUALE.

g) Al termine del miscuglio, consegnate il mazzo alla vostra assistente, che nel frattempo avrà terminato di bendare gli spettatori, affinché lo disponga sul tabellone in cinque file di cinque carte cadauna, a partire dalla prima carta e da sinistra a destra. Nello stesso tempo, voi inizierete a dare agli spettatori bendati le vostre suggestioni.
ANCHE IN QUESTO MOMENTO AVVENGONO DUE AZIONE CONTEMPORANEE E NON A CASO IN QUANTO OTTERRETE I SEGUENTI VANTAGGI:
- ANNULLAMENTO TEMPO MORTO
- VOSTRO DISINTERESSE DEL MAZZO E CONSEGUENTE DISINTERESSE DEL PUBBLICO CHE PENSERA', PIU' O MENO: "... se lui le ha lasciate e le maneggia l'assistente non vi è niente da fare e da scoprire..." E SI INTERESSERA' INVECE DI QUANTO VOI STATE DICENDO O FACENDO, IN QUANTO VOI SIETE IL PROTAGONISTA DELLO SPETTACOLO... e VOI IN QUEL MOMENTO NON STATE FACENDO ASSOLUTAMENTE NULLA... SE NON CONDIZIONANDO VERBALMENTE I QUATTRO SPETTATORI BENDATI.

h) Non appena il mazzo è disposto sul tavolo inviate il primo bendato a selezionare una carta indicandovi una lettera ed un numero, l'assistente gira faccia in alto la carta indicata per esempio in posizione C - 3.

i) Spiegate ora al pubblico che non solo verranno scelte le carte in questo modo, ma che per AUMENTARE LE DIFFICOLTA', ogni volta che uno spettatore ne selezionerà uno verranno eliminate tutte le altre della stessa fila sia verticale che orizzontale. IN QUESTO MOMENTO

LA VOSTRA ASSISTENTE PROCEDE ALLA ELIMINAZIONE DELLE CARTE.

l) Indicate verbalmente al secondo spettatore quali lettere e quali numeri sono rimasti a sua disposizione ed invitatelo a fare la sua scelta. Ed ancora una volta l'assistente procederà come al punto precedente.

m) Procedete nello stesso modo per il terzo e quarto spettatore. Al termine delle scelte sul tabellone si troveranno faccia in alto le quattro carte selezionate dagli spettatori, faccia in basso una ultima carta a dorso rosso, resto dell'azione di scartare le carte. Fate rovesciare anche questa la cui selezione è avvenuta solo grazie al caso.

n) Invitate la vostra assistente a sbendare i quattro spettatori e nel frattempo voi indirizzate al pubblico le seguenti considerazioni: ".. da un punto di vista matematico il primo spettatore ha operato una scelta di uno su 25, il secondo di uno su 16, il terzo di uno su 9, il quarto di uno su 4. Quindi il numero delle combinazioni possibili è determinato dalla seguente valutazione: 25 x 16 x 9 x 4 che fa esattamente 14.400.-". Ma prima che queste azioni avvenissero io ho disposto cinque carte prese da un mazzo identico sullo stesso tabellone.. "
ANCHE IN QUESTO CASO LA DOPPIA AZIONE COPRE SIA UN TEMPO MORTO, MA CONSENTE ANCHE AI QUATTRO SPETTATORI DI PRENDERE PARTE ALLA PARTE CONCLUSIVA DELL'EFFETTO DI CUI SONO STATI INVOLONTARI ARTEFICI.

o) E visto che a questo punto la tensione è ormai al massimo, non avrete che da rovesciare una alla volta le carte a dorso blu, dimostrando così come queste corrispondano per ordine e per disegno a quelle selezionate a caso dai quattro spettatori, a cui farete rivolgere un calorosissimo applauso da tutto il pubblico.

IL CONSIGLIO:

La spiegazione del gioco può apparire un pò complessa, in realtà l'esecuzione è molto più fluida di quanto non possa apparire e l'effetto è ottimo in quanto non ha nessun punto debole e, per il pubblico, nessuna possibile spiegazione. Soprattutto se dedicherete la vostra massima attenzione alle parti scritte in "grassetto" che sono il vero "segreto", almeno per coloro che come me non si "divertono soltanto" a: "...manipolare otto palline senza conchiglia... fare tre salti dei mazzetti in meno di 22 secondi... a dividere longitudinalmente una donna con l'ultimo modello di cassa ZAG ZIG, tanto per cambiare...", ma anche a manipolare con la propria mente quella che è la parte più affascinante della magia e cioè la psicologia del rapporto Artista/pubblico.

COLPO AL CUORE

Routine originale di Tony Binarelli ispirata da un corrispondente effetto di THE MAGIC HANDS.

EFFETTO:

L'esecutore mostra al pubblico due mazzi di carte, uno a dorso rosso ed uno a dorso blu e dichiara che intende battersi, in questo esperimento di magia mentale, contro due elementi che determinano la nosta vita: il caso ed il libero arbitrio.

Invita quindi sul palco due spettatori che vengono fatti sedere su altrettante sedie. Il primo spettatore viene invitato a scegliere uno dei due mazzi. - Per esempio il mazzo a dorso blu, il mazzo viene dissiggillato e da questo lo spettatore ne isola una sola carta che viene applicata di faccia su un apposito bersaglio, tutte le altre carte vengono scartate.

Dissiggilato anche il secondo mazzo (rosso nell'esempio), il secondo spettatore sceglie una metà (27 carte) che vengono applicate sul bersaglio a fianco alla carta scelta, mentre le altre vengono scartate.

L'esecutore riepiloga per il pubblico quanto avvenuto e fa rimarcare che le possibilità negative sono di 2.808 (cioè 27 x 104) contro una sola positiva che è la carta scelta. Questo perché la carta corrispondente a quella scelta dell'altro mazzo potrebbe essere stata esclusa nel gruppo delle carte scartate a caso dal secondo spettatore.

Ed annuncia poi che vuole ancora complicare l'esperimento e mostra e fa esaminare una benda nera. Mostra poi una pistola che gli stessi spettatori caricano con un solo colpo.

L'artista viene bendato e punta l'arma verso il bersa-

glio che viene messo in movimento dall'assistente, dopo alcuni secondi l'artista lascia partire il colpo che colpisce una sola delle carte del bersaglio.

Toltosi la benda l'artista si reca dal bersaglio da cui distacca la carta scelta dal primo spettatore, l'unica di faccia - tutte le altre sono state applicate di dorso - e quella colpita dal proiettile della pistola.

Con le carte entrambe di dorso al pubblico si reca al centro del palcoscenico ed indirizza al pubblico questa frase: "... chiamatela magia, trucco o quinta dimensione... ma le due carte sono uguali!!!" e le gira contemporaneamente verso il pubblico!!!!.

OCCORRENTE:

- Un mazzo di carte a dorso rosso con 14 carte uguali.
- Un mazzo di carte a dorso blu con la carta corrispondente a quelle uguali del rosso più corta di tutte le altre.
- Una benda del tipo "bandeau espion".
- Una pistola ad aria compressa ed i relativi piumini.
- Un bersaglio autoadesivo e girevole sul suo supporto.
- Due palline da ping pong.
- Una notevole "faccia tosta".
- Una musica da thrilling.
- Due sedie
- Un tavolo.
- Una assistente.
- Due spettatori.

PREPARAZIONE:

1) Acquistate da "THE MAGIC HANDS" il set completo per questo effetto che è così composto:
   - una pistola e relativi proiettili
   - bersaglio autoadesivo e suo supporto

- mazzo di carte con 14 carte uguali.

2) Procuratevi due mazzi nuovi dello stesso modello di quello fornito, uno a dorso rosso ed uno a dorso blu e:
   a) aprite DA SOTTO l'astuccio, lasciando integri i sigilli di chiusura di entrambi i mazzi.
   b) Dal *mazzo rosso* estraete 14 carte qualsiasi e sostituitele con le carte tutte uguali che diventeranno quindi le prime carte coperte, lasciate inalterato il resto del mazzo.
   c) Nel *mazzo blu* tagliate mm.1 della carta corrispondente a quella tutte uguali nell'altro mazzo (per es. 9 di fiori) rimettetelo al suo posto.
   d) Risiggillate entrambi i mazzi nei rispettivi astucci.
   e) Disponete tutti gli oggetti sul vostro tavolo, pronti per l'uso.

<u>ESECUZIONE</u>:

1) Dopo il discorso d'apertura illustrate che intendete battervi contro il caso ed il libero arbitrio, lanciate le due palline in platea, per sorteggiare A CASO i due spettatori che parteciperanno, IN QUALITA' DI CONTROLLORI, al vostro esperimento.

2) Arrivati sul palcoscenico fateli accomodare sulle sedie e, con entrambi i mazzi, in mano rivolgetevi allo spettatore di sinistra ed invitatelo a scegliere uno dei due mazzi ed a seconda della sua scelta comportatevi così:
   MAZZO ROSSO, consegnatelo allo spettatore pregandolo di tenerlo bene in alto e sotto gli occhi di tutti senza aprirlo.
   MAZZO BLU consegnatelo al secondo spettatore, pregandolo di mescolarlo accuratamente dopo averlo controllato.

   Ovviamente comportatevi nel modo opposto se la scelta è diversa.

NOTA: Con questa vostra attenzione avrete, senza dirlo, convinto il vostro pubblico che si tratta di due mazzi normali, nuovi di fabbrica e che vengono maneggiati dagli spettatori e quindi scevri di qualsiasi preparazione.

3) Quando lo spettatore che ha il mazzo blu ha terminato il miscuglio, riprendete il mazzo e forzategli la carta corta (9 di fiori) con il vostro metodo preferito.

4) Scartate tutte le altre carte - personalmente le regalo allo spettatore, perché è un gesto costoso ma che rende ampiamente in promozione.

5) Tornate dallo spettatore che ha il mazzo rosso, dissiggillatelo voi stessi, mescolatelo, senza ovviamente disturbare il gruppo delle carte preparate e dividetelo in due metà una composta da 14 carte uguali (9 di fiori) e 12 carte qualsiasi, l'altra metà tutte da carte qualsiasi.

6) Invitate lo spettatore ad indicarvi una delle due metà, qualunque indichi consegnategli quella di tutte carte qualsiasi e lasciategliela come omaggio - E' UN ULTERIORE ELEMENTO DI PUBBLICITA' E CONVINCIMENTO CHE LE CARTE SONO REGOLARI.

7) A questo punto la vostra assistente si avvicina con il bersaglio, dove applicherete di faccia la carta a dorso blu scelta dal primo spettatore, e di dorso tutte quelle rosse con il seguente accorgimento.
   - le carte qualsiasi vanno messe a corona esterna, in modo che 2/3 delle carte debordino dal bersaglio stesso, in modo che girando il bersaglio dalla parte opposta queste mostrino tutte facce diverse.
   - Le carte uguali sempre a corona ma nella parte interna del bersaglio in modo che lo occupino integralmente.

8) L'assistente a questo punto applicherà il bersaglio sul suo supporto, mentre voi mostrerete la benda nera ai due spettatori, mostrate poi anche la pistola e provvedete a caricarla.

9) Con la pistola in mano disponetevi di fronte al bersaglio, e la vostra assistente provvederà a bendarvi e sarà LEI CHE DOVRA' PUNTARE IL VOSTRO BRACCIO ARMATO NELLA DIREZIONE DEL BERSAGLIO.

10) L'assistente si reca al bersaglio ed inzia a farlo girare dicendo "VIA", contemporaneamente alla musica, ricapitolate per il pubblico che vi state battendo contro il caso ed il libero arbitrio con una sola possibilità positiva 2.808 negative.... effettuate ad alta voce il conto alla rovescia da 7 a 0 ed arrivati a questa ultima cifra, sparate...!!! Il colpo partirà ed il piumino andrà a conficcarsi su una delle carte al centro del bersaglio.

11) Toglietevi la benda e consegnatela assieme alla pistola alla vostra assistente, recatevi al bersaglio e distaccate le due carte, quella di faccia (9 di fiori a dorso blu) e l'unica rossa colpita dal piumino.

12) Con le due carte nelle mani, quella scelta faccia al pubblico e l'altra perforata dal piumino, dorso al pubblico, recatevi nel centro della scena.

13) Fate ancora brevi note (vedere EFFETTO) sull'accaduto e girate anche questa carta verso il pubblico, l'applauso non potrà mancare e sarà un trionfo.

NOTA: Se ben condotto, lungo le linee indicate l'esperimento, è una vera e propria "GRANDE ILLUSIONE", la routine indicata lascia il pubblico senza la possibilità di intravedere una sola possibile soluzione, in quanto gli oggetti sono stati tutti, apparentemente, esaminati, ed anzi alcuni di questi - i due mazzi di carte - restano nelle mani

dei due spettatori. L'impressione che ne ricava il pubblico è enorme ed il successo corrisponde, senza falsa modestia, desidero sottolineare che l'esperimento da me eseguito due volte alla RADIO TELEVISIONE ITALIANA ha avuto moltissime recensioni giornalistiche che, ha rappresentato il "clou" del mio spettacolo itinerante in Italia, ottenendo ovunque unanimi consensi. Ed è stato l'elemento di promozione riportato sui manifesti.

TELEKINESIS '83

EFFETTO:

Il mentalista mostra due mazzi di carte, uno a destra a dorso rosso ed uno a dorso blu, entrambi nuovi e sigillati- personalmente uso le BEE Jumbo Index nr.77- e invita uno spettatore a scegliere uno dei mazzi (per es. il rosso) questo mazzo viene consegnato ad un secondo spettatore con l'invito ad inserirlo nella tasca interna della propria giacca.

Il mazzo blu viene invece consegnato al primo spettatore perché venga aperto, controllato e mescolato. Sempre questo spettatore sceglierà da questo mazzo una sola carta.

Messo da parte il resto del mazzo e preso un pennarellone il mentalista disegnerà due grandi croci sul dorso della carta scelta, mostrandole al pubblico.

Informerà poi l'uditorio che si è trattata di una azione fisica precisa e che tenterà una identica azione psichica sulle carte ancora sigillate ed in possesso dello spettatore, facendo seguire l'azione alla parola, e dopo la necessaria concentrazione traccerà con la penna due croci in aria.

Inviterà poi lo spettatore che è in possesso del mazzo rosso ad aprirlo ed ad estrarre il mazzo dal suo astuccio. Sfogliando lentamente le carte, dalla parte del dorso si scoprirà come su una sola sono apparse due croci. Mostrata la carta di faccia questa corrisponderà esattamente a quella scelta dallo spettatore nell'altro mazzo. Scemati gli applausi ed accusando il pubblico di un certo scetticismo, il mentalista prenderà la carta sul cui dorso sono apparse le croci e la deporrà, dorso in alto, sul palmo della mano di uno spettatore, invitandolo a volerla coprire con l'altra mano. Ripresa la prima carta traccerà, questa volta sulla faccia, una serie di cerchi; e dopo la solita concentrazione

questi saranno apparsi anche sulla carta nelle mani dello spettatore.

Questo effetto è un esperimento d'illusionismo che farà parlare il vostro pubblico, soprattutto se lascerete, omaggio, le due carte segnate, molto di più che se aveste segato, ancora una volta a metà, la vostra graziosa metà.

OCCORRENTE:

1) Due mazzi di carte del tipo indicato ancora nuovi e sigillati.

2) Un mazzo della stessa qualità a dorso rosso, anche questo nuovo aperto, da cui trarre la carta con cui desiderate fare l'esperimento. Ad es.: il 7 di quadri.

3) Una lametta, un tagliaunghie, un po' di colla, un pennarello.

4) Un pò di pazienza - tanta showmanship.

PREPARAZIONE:

1) Aprite con delicatezza il mazzo rosso, lasciandone intatti i sigilli, l'operazione, grazie alla lametta avviene perfettamente aprendo dal basso la carta cellophan e all'alto l'astuccio di cartone.

2) Estraetene il mazzo, prendete il 7 di quadri e tracciate sul dorso due croci ed una serie di cerchi sulla faccia.

3) Rimettete il sette al suo posto nel mazzo e subito sotto di lui il sette normale tratto dall'altro mazzo.

4) Rimettete il mazzo nell'astuccio e grazie alla colla risigillate il tutto, se avrete fatto l'operazione con la dovuta calma e precisione il mazzo sembrerà inalterato e nuovo di fabbrica.

5) Prendete il mazzo blu effettuate le stesse operazioni di apertura estraete il mazzo e prendete il relativo sette di quadri.

6) Con l'uso del tagliaunghie trasformate questa carta in una "coin-coupé".

7) Rimettete la carta al suo posto e risiggilate il tutto.

8) Con i due mazzi di carte ed il pennarello sarete quindi pronti ad affrontare il vostro pubblico.

ESECUZIONE:

1) Mostrate i due mazzi e con la solita scelta magica, forzate il mazzo rosso che consegnerete ad uno spettatore, pregandolo di conservarlo e non aprirlo.

2) Fate dissigillare, controllare e mescolare accuratamente il mazzo blu, quando il pubblico sarà soddisfatto riprendete questo mazzo e forzate, con il metodo che preferite, il sette (che sarà facilmente reperibile, anche senza guardare le carte, grazie ai suoi angoli corti.).

3) Mettete le carte da parte e sul dorso del sette tracciate con il pennarello le due croci. Effettuate poi tutti i gesti previsti nell'effetto ed annunciate la realizzazione dell'esperimento.

4) Invitate lo spettatore in possesso del mazzo rosso ad aprirlo e fatevi consegnare il mazzo. Sfogliatelo lentamente dalla parte del dorso o stendetelo a nastro sul tavolo, la visione della carta con le due croci scatenerà il primo applauso del vostro pubblico.

5) Finito questo, dividete il mazzo a questa carta lasciandola, a dorso in alto quale prima del mazzetto inferiore, effettuate una doppia presa che mostrerà la faccia "pulita" del sette (quello in più che avrete

inserito all'interno del mazzo) lasciate questa carta (due) faccia in alto sul mazzetto e godetevi il secondo applauso.

6) Accusando il pubblico di essere scettico effettuate il movimento di filatura e mettete la carta sulla mano di uno spettatore, dorso in alto, deponete le altre carte, preso il pennarello tracciate in aria dei segni circolari, aspettate qualche attimo ed invitate lo spettatore a controllare la carta. Guardatelo in faccia e godetevi il terzo applauso.
Approfittate di questo momento per impalmare ed abbandonare in tasca l'altro sette di quadri, i due mazzi sono puliti e possono essere esaminati o utilizzati per altri esperimenti. Anche se, secondo me, questo è un effetto così straordinario da essere utilizzato come finale.

PER OCCASIONI PARTICOLARI, potrete anche aumentare l'effetto e l'impatto nel modo seguente: - questo si presta in modo particolare quando siete invitato a casa di amici per una cena o un party e già sapete che saranno coinvolte le vostre magiche facoltà-.

a) Quando i vostri amici vi telefonano per invitarvi pregateli di procurarsi dei mazzi nuovi del tipo già indicato e di conservarli così fino al vostro arrivo.

b) Arrivate sul posto prima degli altri invitati, fatevi dare i due mazzi ed andate, con il padrone di casa in cucina - in questo tragitto cambiate i due mazzi con i vostri preparati, non pensate ad alcun scambio magico mettetevi solo i mazzi in tasca e prendete gli altri.

c) Arrivati in cucina chiedete della plastica trasparente, quella per avvolgere gli alimenti, ed avvolgeteci il mazzo rosso sigillatelo accuratamente e prendete anche

una brocca d'acqua, all'interno della quale porrete il mazzo e mettete tutto nel freezer.

d) Tornate in salotto e consegnate il mazzo blu al vostro amico pregandolo di darvelo al momento opportuno.

Al termine della serata, quando sarà giunto il momento del vostro miracolo e con il pubblico riunito pregate il padrone di casa di raccontare anche agli altri quanto avete fatto sotto il suo controllo.

Fate scegliere la carta dal mazzo blu e portare la brocca ormai gelata nel luogo dell'esecuzione, il mazzo si troverà bloccato al centro di un blocco di ghiaccio, spaccate il ghiaccio e proseguite come nell'effetto. Credetemi sulla parola i presenti parleranno per molto tempo di voi e di questo effetto.

Inoltre questa seconda versione ha il vantaggio di lasciarvi in tasca due mazzi di carte nuovi e sigillati che potrete usare per una prossima volta.

ESP 2000

EFFETTO:

E' l'inzio del vostro spettacolo. Seguito soltanto dal cerchio di luce dell'occhio di bue, raggiungete il centro della scena e dopo aver illustrato al pubblico le possibilità della E.S.P., mostrate cinque grandi carte Zener a fondo nero con i simboli in colore giallo ed invitate uno spettatore che resta seduto al suo posto in platea a pensare uno dei cinque simboli. Mostrate le carte una alla volta, di faccia e di dorso, fino a quando l'alt dello spettatore non identificherà la carta da lui soltanto pensata. Sarà l'unica a dorso rosso delle cinque che avete in mano.

Tutte le altre sono a dorso blu.

OCCORRENTE:

a) Cinque grandi carte E.S.P., a dorso blu.
b) Il "gimmik" cioè una sesta carta ESP a dorso rosso.

PREPARAZIONE:

Supponendo che la carta a dorso rosso sia la stella.
Disposizione delle carte dalla parte del dorso:
Stella/blu - Stella/rossa - Quadrato/blu - Onde/blu - Croce/blu - Cerchio/blu.
Le carte così preparate sono sul vostro tavolo e potrete effettuare l'esperimento in ogni momento del vostro spettacolo, anche se per la sua immediatezza ben si presta ad una apertura.

ESECUZIONE:

1) Con le carte in mano, faccia al pubblico, tenute verticalmente dalla mano sinistra, chiedete ad uno spettatore di alzarsi in piedi, e di pensare, senza dirvelo ad uno dei simboli che ora gli mostrerete.

2) Prendete dal davanti la prima carta, cerchio, con la mano destra, nominatela e portatela sul dorso del mazzetto.

3) Proseguite così per altre tre carte invertendone in sostanza l'ordine, quando arrivate alla stella (dorso rosso) lasciatela al suo posto. Avrete dato la sensazione al pubblico di aver mostrato le CINQUE CARTE che avete in mano.
(L'ordine delle carte sarà adesso - sempre dalla parte del dorso - quadrato, onde, croce, cerchio/stella/blu e stella/rossa).

4) Avvertite ora lo spettatore che ripasserete le carte una alla volta e che, rispondendo alle vostre domande, dovrà fermarvi sul simbolo pensato. Confermategli anche che prima di iniziare lo spettacolo, voi stesso avete pensato, eche l'esperimento consiste appunto nel riscontrare questa identità di scelte.

5) Prendete da dietro il mazzetto la 1° carta (quadrato) e rivolgete allo spettatore la domanda:
"... lei ha pensato questa carta?"
Ed in base alla risposta ecco il vostro comportamento:
LO SPETTATORE DICE "SI": prendete la carta e la mettete al primo posto del mazzetto - lato faccia - davanti alla stella/rossa e li lasciandola proseguite:

- prendendo la seconda carta del dorso (onde) e mostrandone faccia e dorso: "... non ha quindi pensato le onde" e deponete questa carta sul tavolo, ed andata avanti allo stesso modo per croce cerchio e stella -

mantenendo il mazzetto con le carte ben allineate - alla fine di questa azione rimarrete con in mano due carte (stella/rossa e quadrato/blu) che il pubblico crederà una sola.

- Rimarcate ancora il fatto che lo spettatore ha pensato liberamente, che voi precedentemente avevate identificato una carta in modo determinante perché avevate inserito tra quattro blu un sola carta a dorso rosso ed unendo l'azione alla parola - con la mano sinistra che tiene la carta nell'angolo inferiore sinistro, mentre la destra è nell'angolo superiore destro, girate - come una sola, sarete facilitati dalla grande dimensione, - le due carte verso il pubblico che avrà avuto la sensazione che il quadrato sia l'unica carta rossa del gruppo.

  LO SPETTATORE DICE "NO": prendete la carta, mostratela di faccia e di dorso e deponetela sul tavolo, ed andate avanti fino al "SI" dello spettatore dove farete quanto già illustrato.

  LO SPETTATORE HA PENSATO LA STELLA: questo lo scoprirete quando avrete il "NO" sulla carta nella mano destra e nella sinistra vi saranno rimaste solo le due stelle.

- Mettete la carta nella mano destra, dopo averne mostrato faccia e dorso, dietro la stella, girate entrambe le due carte (per il pubblico) con il dorso verso gli spettatori e prendete solo la stella a dorso rosso nella mano destra, lasciando, nella mano sinistra, le due carte a dorso blu come fossero una sola. Poggiate queste due carte sul tavolo e con la sola stella dorso rosso in mano godetevi gli applausi.

P.S. se vi preoccupa la piccolissima manipolazione delle due carte mantenute come una, non dovrete fare altro che applicare, sulla faccia della stella a dorso rosso - negli angoli - due pezzeti di nastro adesivo a doppia faccia, questo risolverà ogni vostro problema.

SUPER MENTALISMO

EFFETTO: (versione close-up)

Da un mazzo di carte regolarmente mescolato, uno spettatore sceglie una sola carta che rimescola come le altre, senza che l'esecutore effettui alcuna manipolazione, ed il mazzo viene lasciato sul tavolo.

Un secondo spettatore, rimasto fuori dalla stanza, rientra, ed il mazzo viene lentamente sfogliato sotto le suggestioni del mago, una sola carta viene estratta dal mazzo ed è esattamente quella scelta dal primo spettatore.

EFFETTO: (versione stage)

Uno spettatore, sorteggiato tra il pubblico, sale sul palco e viene bendato affinché non possa vedere quanto avviene.

Il mentalista fa scegliere tre carte a tre persone rimaste in platea, che vengono mescolate all'interno del mazzo. Tornato sul palcoscenico il mentalista sbenda lo spettatore e lo suggestiona opportunamente, ed inizia a sfogliare il mazzo sotto i suoi occhi estraendone solo tre carte.

Gli spettatori sono invitati a nominare le tre carte precedentemente scelte e queste corrispondono esattamente a quelle estratte dal quarto spettatore.

OCCORRENTE:

Lo speciale mazzo di carte di cui siete entrati in possesso, se state leggendo queste istruzioni e che presenta le seguenti peculiari caratteristiche:

a) FACCIA - uno degli indici di tutte le carte è "JUMBO", l'altro indice è normale. In posizione da lavoro il mazzo deve avere gli indici orientati tutti nello stesso senso.

b) DORSO - Il dorso delle carte è contrassegnato per consentirvi di conoscere la carta scelta dagli spettatori.

In sostanza questo speciale mazzo di carte nasce dalla elaborazione di un mio precedente effetto (The galaxy thelepathy in Playmagic Nr.2) che prevedeva l'uso di due mazzi di carte e conseguentemente il loro scambio. Questa versione elimina l'uso di questa tecnica e quindi rende l'effetto di migliore esecuzione in qualunque condizione.

ESECUZIONE:

a) E' evidente che lo spettatore indovina la carta o le carte soltanto dalla differenza degli indici. In altri termini, non appena lo spettatore ha scelto la carta, voi dovrete invertirne il senso all'interno del mazzo, in modo che l'indice JUMBO appaia tra quelli normali, tutto questo è realizzabile con:

TECNICA DI SCELTA DELLA CARTA:

- prendete il mazzo con entrambe le mani - indice normale in alto a destra - e tenendo le carte in verticale sfogliate dalla mano sinistra alla destra, facendo si che lo spettatore possa vederne le facce.
- Invitate lo spettatore a pronunciare la parola: "STOP" quando vedrà la carta che intende scegliere ed a questo punto fate sporgere la carta, di circa due terzi, al di sopra delle altre e chiudete il mazzo nella mano destra lasciando sempre la carta sporgente. In questo momento potrete leggere dal dorso il valore della carta, è que-

sto un eccesso di sicurezza, che vi consentirà di meglio condurre l'esperimento.

- Estraete, con la mano sinistra, la carta dal mazzo coprendone l'indice JUMBO ed invitate lo spettatore a fissarla, dopo alcuni secondi riinserite la carta nel mazzo, *invertendone il senso*, avrete così JUMBO INDEX che apparirà tra quelli normali.

Vediamo quindi quale è lo sviluppo dell'esperimento nella sua versione media che può essere utilizzata sia in salotto che sul palcoscenico.

1) Invitate uno spettatore a sedersi vicino a voi, oppure invitatelo sul palco e rivolgetegli queste esatte parole: ".... la riuscita dell'esperimento dipende essenzialmente dalla sua collaborazione e dalla sua concentrazione, quindi, si rilassi ed abbandoni ogni altro pensiero....; adesso la benderò (eseguite) per isolarla meglio e soprattutto perché lei non possa vedere con gli occhi quello che poi dovrà percepire con la mente".

2) Rivolgetevi adesso ad un altro spettatore, quello che dovrà scegliere la carta ed effettuate quanto descritto nella TECNICA DI SCELTA, dopo aver mescolato il mazzo tornate dallo spettatore bendato e...

3) Toglietegli la benda e rivolgetegli queste parole: "...ora lei immagini delle carte grandi... sempre più grandi... enormi, ora sfoglierò (eseguite) le carte sotto i suoi occhi, le guardi una ad una, si concentri su delle carte enormi... surdimensionate che colpiscono la sua fantasia... se ne trova una che corrisponde a questa sua immagine dica "STOP" ed estragga la carta dal mazzo (eseguite) e continuate così, fino a quando lo spettatore non vi fermerà perché gli apparirà l'indice JUMBO tra quelli normali.

4) A questo punto estraete la carta poggiatela dorso in alto sul palmo della vostra mano ed invitate il primo spettatore a nominare la carte che aveva precedentemente scelto. Non appena la carta è stata nominata mostrate la carta al pubblico (attenzione a coprire l'indice JUMBO) dimostrando così come il secondo spettatore abbia percepito le immagini mentali del primo, selezionando la stessa carta.

5) E' evidente che la stessa tecnica deve essere utilizzata se le carte scelte sono più di una.

Vi posso garantire, avendo effettuato questo esperimento, centinaia di volte che nemmeno lo spettatore che ritrova la carta è in grado poi di darsi una spiegazione, soprattuto se le vostre suggestioni sono state convincenti e supportate, nella versione teatrale, da luci e musica adeguate.

... e per concludere vi auguro, magicamente ogni successo!!!

e per finire: COME LEGGERE IL DORSO DELLE CARTE SPECIALI DI SUPERMENTALISMO.

Se osservate con attenzione l'angolo superiore sinistro del disegno del dorso di ogni singola carta noterete come vi sia un cerchio che contiene altri quattro piccoli cerchi, motivo che si ripete poi su tutto il perimetro della carta stessa, ma di tutti questi simboli quelli che ci interessano sono:

- il cerchio d'angolo
- quello sottostante, guardando la carta verticalmente
- e quello alla sua destra in senso orizzontale
- ed inoltre le due mezze lune che sono rispettivamente sopra ed a sinistra del cerchio d'angolo.

IL CERCHIO d'ANGOLO

All'interno del cerchio ve ne sono altri quattro più piccoli di colore blu o rosso, quando invece uno di questi è bianco sta ad indicare il valore di una carta, e più esattamente, a partire dal cerchietto superiore e leggendo in senso orario: Asso - due - tre - quattro.

IL CERCHIO SOTTOSTANTE

Il cerchietto bianco, sempre leggendo in senso orario, sta ad indicare: cinque - sei - sette - otto.

IL CERCHIO DI DESTRA

Il cerchietto di destra, sempre leggendo in senso orario, sta ad indicare: nove - dieci - fante - regina.

LA LUNETTA SUPERIORE

Ha all'interno altre due lunette blu o rosse, quando una di queste è bianca sta a significare:

CUORI - bianca la lunetta superiore
PICCHE - bianca la lunetta inferiore

I QUATTRO RE

Sono contrassegnati soltanto dalle lunette indicanti il seme.

I DUE JOLLY JOKER

Non hanno contrassegno.

Un attento esame delle carte vi renderanno più chiari e comprensibili i contrassegni. E' evidente inoltre che dovrete imparare a "leggere" le carte con un solo colpo d'occhio nell'angolo superiore sinistro, e nell'angolo inferiore destro che essendo trattato come il lato opposto vi garantisce la perfetta reversibilità delle carte stesse.

SUPER JUMBO 10 CARD'S POKER DEAL

Non vi è dubbio che le dimostrazioni di abilità al tavolo da gioco riscuotono sempre un grande interesse e successo presso il pubblico, ed il successo riscosso dal mio recente libro "OCCHIO AL BARO" ne è senz'altro una ulteriore conferma.

Purtroppo da un punto di vista spettacolare, le dimostrazioni delle possibilità del "giocatore di vantaggio" al tavolo verde risentono dei seguenti grossi inconvenienti:

- la più o meno relativa difficoltà d'esecuzione;
- la preparazione ed il preordinamento del mazzo;
- la necessità di destinarla ad un pubblico "specializzato";
- in alcuni momenti la "lunghezza" della esecuzione;
- la non spettacolarità, da un punto di vista scenico, che relega questo tipo di effetti alle esibizioni di "closeup" e per di più ristretto ad un limitato numero di persone sedute attorno ad un tavolo.

Ho allora cercato per anni un effetto che evitasse le suesposte difficoltà e non vi è dubbio che la presente versione del "10 CARD'S POKER DEAL" corrisponda alle esigenze dello spettacolo magico odierno, garantendo al suo esecutore i seguenti vantaggi:

- nessuna difficoltà di esecuzione.
- relativo preordinamento delle carte utilizzate che viene effettuato in modo naturale nel corso dello stesso miscuglio ed ANCHE DOPO CHE LO STESSO SPETTATORE HA MESCOLATO LE CARTE.
- comprensibilità dell'effetto, per la sua semplicità ed efficacia, anche da parte di spettatori non esperti di gioco e di poker in particolare.
- rapidità d'esecuzione, nel senso che tra presupposto dello effetto e sua conclusione intercorre solo un brevissimo

"tempo esecutivo" perfettamente giustificato e tollerato dalla routine.
- ECCEZIONALE SPETTACOLARITA', determinata dalla costituzione della routine e dal formato delle carte SUPER JUMBO che fa uscire l'effetto del ristretto ambito del close up per farlo entrare in quello più ampio della TELEVISIONE, del NIGHT CLUB, del CABARET e del TEATRO.

E dopo questa premessa, leggetevi l'effetto e se deciderete di farlo sarete in possesso di una routine che non potrà che confermare al vostro pubblico la vostra personalità di RE DEL TAVOLO VERDE e lo farà esclamare: "...non giocherò mai a poker con Lei!" (evitandovi così di perdere chissà quale cifra...!).

Avrete inoltre a disposizione un effetto divertente in grado di soddisfare ogni tipo di pubblico, inseribile in ogni programma magico.

EFFETTO:

L'artista dopo aver invitato quattro spettatori a salire sul palco li fa sedere su altrettante sedie appositamente preparate, dispone davanti al primo giocatore un piccolo tavolo e mostrando DIECI CARTE JUMBO, informa tutto il pubblico che sfiderà ciascun singolo giocatore ad una eccezionale mano di MISSISSIPI POKER.

E' questa una particolare versione di questo notissimo gioco d'azzardo che prevede le seguenti modalità di gioco:

- si gioca con solo dieci carte
- non vi è la possibilità di cambiare le carte
- nelle prime due mani il BARO e lo sfidante distribuiscono le carte alternativamente.
- La terza mano viene giocata con SCELTA AL BUIO da parte dello sfidante che seleziona a caso le carte con cui desidera giocare.

- la quarta mano viene giocata allo scoperto, nel senso che lo sfidante ha la possibilità di VEDERE ED EVENTUALMENTE RIFIUTARE TRE DELLE DIECI CARTE in gioco.
- vince ovviamente chi, secondo il valore dei punteggi del classico poker, realizza quelli più alti, è naturalmente sempre il BARO A VINCERE.

Dopo questa premessa l'esecutore si avvicina al primo sfidante, mescola le dieci carte e le distribuisce, alternativamente, una per lo sfidante ed una per se stesso, ed al termine, controllando le mani distribuite QUELLA IN SUO POSSESSO SARA' LA VINCENTE!!!

Consegna poi le carte al secondo spettatore, che viene invitato a mescolarle ed a distribuirle, nel modo usuale, cinque al BARO e cinque per se stesso. AL CONFRONTO DEI PUNTI ANCORA UNA VOLTA AVRETE VINTO.

Riprese le carte l'esecutore le mescola ed indirizzandosi al terzo spettatore lo invita a scegliere, senza fargliele vedere, una alla volta, le cinque carte che gli spettano, al termine CONTROLLO DEI PUNTI, ed ancora una volta la mano dell'esecutore risulterà essere quella vincente.

Il quarto spettatore avrà sicuramente una possibilità in più e cioè potrà VEDERE E POI SCEGLIERE TRE CARTE SU DIECI e malgrado ciò, anche lui, al termine della distribuzione AVRA' PERSO.

Avendo così dimostrato la sua "abilità" a poker l'Artista ringrazia i quattro sfidanti, fa dedicare loro un applauso dal pubblico e li rimanda al loro posto in platea.

OCCORRENTE:

- Le dieci carte SUPER JUMBO che potrete acquistare dalla vostra casa magica preferita e che sono state realizzate con materiale plastico per garantirne una lunga durata nel

tempo e precisamente:

1) RE DI CUORI, QUADRI e FIORI.
2) DONNA DI CUORI, QUADRI e FIORI.
3) DIECI DI CUORI, QUADRI e FIORI.
4) FANTE DI CUORI.

Le carte sono state stampate nel formato di cm. 24 x 34 con dorso monocolore e faccia a due colori, quest'ultimi per una maggiore visibilità sono del tipo JUMBO INDEX, su P.V.C. verniciato di particolare resistenza e scorrevolezza che ne garantisce la migliore e più lunga utilizzazione nel tempo.

PREPARAZIONE:

- Con una matita scurite, nel senso dello spessore, gli angoli sinistro inferiore e destro superiore del FANTE DI CUORI.
- Sempre con la stessa matita, segnate con un punto del margine bianco del dorso, l'angolo superiore destro ed inferiore sinistro del FANTE DI CUORI. Non è strettamente necessario ma è un ulteriore garanzia nell'esecuzione.
- Mescolate le carte tra loro, ma lasciate il FANTE DI CUORI, che è poi il responsabile delle vostre vittorie al primo posto del "mazzo".

E, prima di passare alla vera e propria spiegazione esaminiamo le carte che compongono questa serie:
I RE, LE DONNE ed i DIECI sono, da un punto di vista grafico, le più belle carte di un mazzo e fatta eccezione per gli assi, le più importanti nel gioco del poker.

Tra queste carte che appartengono alla serie di CUORI, QUADRI e FIORI è stato volutamente escluso il seme di PICCHE perché nella tradizione cartomantica è un seme negativo e quindi a livello inconscio viene respinto.

Il FANTE DI CUORI è il vero ed unico responsabile delle

vittorie e delle sconfitte poiché essendo l'unica "carta dispari", tra le dieci che compongono il set, la mano di poker che lo conterrà è sicuramente quella con il punto più basso rispetto all'altra, per cui è evidente che tutta la routine si basa sul riuscire a dare all'altro giocatore questa carta PERDENTE.

Con questo set di carte gli unici punti realizzabili sono:
- COPPIA
- DOPPIA COPPIA
- TRIS
- FULL

ma, ripeto, qualsiasi sia il punteggio realizzato la mano contenente il FANTE DI CUORI lo avrà sicuramente inferiore all'altra.

E' quindi importante che quando iniziate il gioco il FANTE DI CUORI sia la prima, a carte scoperte, della serie.

ESECUZIONE:

1) Invitate i quattro spettatori sul palco informateli che state per sfidarli ad una particolare partita di poker e spiegate a loro ed a tutti le modalità del gioco, così come descritto nell'effetto.

PRIMA MANO:

2) Rivolgendovi al primo spettatore, mescolate le carte, lasciate naturalmente il fante al primo posto, visto il numero e la dimensione delle carte il miscuglio è in realtà una successione di alzate, di cui l'ultimo riporta il FANTE in prima posizione, cioè è facilitato dal segno a matita praticato sul bordo della carta.

3) Effettuate una regolare distribuzione dando la prima carta allo spettatore e la seconda per voi sul tavolo e via fino ad esaurimento delle carte. Lo spettatore avrà

sicuramente la mano PERDENTE, fate si che tanto voi che lo spettatore mostriate le carte al pubblico che potrà così eseguire il gioco. Il JUMBO INDEX delle carte consente questa azione con un opportuno sventagliamento delle carte.

SECONDA MANO:

4) Rivolgetevi adesso al secondo spettatore e consegnategli tutte le carte e poiché, viste le loro dimensioni, avrà qualche difficoltà nel mescolarlo troverete sicuramente delle osservazioni divertenti da indirizzargli. Al termine del miscuglio riprendete le carte per "tagliare" e fatelo in corrispondenza del FANTE SEGNATO, lasciando questa carta quale ultima del gruppo.

5) Consegnate le carte allo spettatore affinché effettui una regolare distribuzione, poiché il FANTE è l'ultima carta finirà nella mano dello spettatore che sarà così *perdente*.

TERZA MANO:

6) Riprendete tutte le carte seguitate a mescolarle mentre indirizzate ai vostri sfidanti delle osservazioni sulla scarsa fortuna che li assiste e quindi avvicinandovi al terzo, in questo frattempo il FANTE sarà nuovamente al primo posto nel mazzo, comunicategli che lui, pur senza vederlo avrà la possibilità di scegliere le carte con cui giocare.

7) Mostrategli di dorso la prima carta (IL FANTE) e rivolgetegli queste esatte parole:
"... PER QUESTA CARTA SI o NO!" e mentre lui vi sta per rispondere muovete la testa nel classico segno del si, è questo un piccolo sotterfugio psicologico, in quanto estremamente difficile dire "no" se qualcuno, di fronte, muove la testa in senso affermativo.

Comunque possono verificarsi i seguenti casi:

- LO SPETTATORE DICE "SI": voi allora gli consegnate la prima carta che è il FANTE e poi continuate con questa distribuzione a SI e NO, distribuendo per voi le carte che lo spettatore rifiuta. Al termine avrete comunque la mano vincente.
- LO SPETTATORE DICE "NO": indirizzategli allora le seguenti parole: "... ogni volta che lei dirà: "NO", io seguiterò a mescolare le carte, ogni volta che dirà: "SI" le consegnerò una carta, al termine della distribuzione realizzata SECONDO LE SUE SCELTE le carte rimanenti saranno la mia mano... "Seguitate a mescolare riportando sempre il FANTE al primo posto, prima o poi lo spettatore dirà "SI" e prenderà il FANTE e quando sarete giunti al termine della distribuzione avrà la MANO PERDENTE.

QUARTA MANO:

E' senz'altro quella che maggiormente impressiona il pubblico perché apparentemente lo spettatore sceglie le carte guardandole di faccia e ciò malgrado perde regolarmente.

8) Iniziate sempre con il FANTE al primo posto, prendetelo mostratelo al vostro quarto sfidante indirizzandogli queste esatte parole: "... LE PIACE QUESTA CARTA?" ed anche in questo caso fate un cenno affermativo con la testa, nel 99% dei casi lo spettatore risponderà "SI" ed allora consegnategli il FANTE, avrete praticamente già vinto. Seguitate la distribuzione consegnando allo spettatore le carte che desidera e tenendo per voi quelle che scarta. Al termine avrete la mano vincente.

9) Se invece lo spettatore dice "NO" sul FANTE, caso estremamente impossibile, mettete questa carta in fondo al mazzo, nella terza mano distribuitegli le carte dei suoi "SI" seguitando a mescolare quando dice "NO". Quando avrà cinque carte le restanti saranno le vostre.

Ed eccovi il mio schema di distribuzione preferito in questo caso:

I° carta, (FANTE) sotto il mazzo.

II° carta, senza farla vedere, invitate lo spettatore al SI o NO se SI consegnatela, se NO mescolate, controllando il FANTE.

III° carta, fatela vedere se "SI" consegnatela, se "NO" prendetela per voi.

IV° carta, SI o NO senza vederla, se SI consegnatela, se NO prendetela per Voi.

V° carta, fatela vedere se SI consegnate, se NO per voi.

- a questo punto informate lo spettatore ed il pubblico che avendo ormai viste le tre carte del presupposto non potrà più vederle ma solo sceglierle al BUIO, rivolgete quindi allo spettatore la seguente domanda: "... SOPRA o SOTTO???".
- Se dice "SOPRA" date per voi la prima carta di sopra e a lui la carta di SOTTO (il famoso FANTE).
- Se dice "SOTTO" date a lui la carta di sotto (IL FANTE) e date per voi la carta di sopra.

Quindi qualunque sia la risposta non potrà rivecere che la CARTA PERDENTE.

Terminate la distribuzione sempre con lo stesso sistema ed ancora una volta alla fine potrete dimostrare che AVETE VINTO.

10) Terminata così la partita rimandate a posto i quattro sfidanti non senza farli debitamente applaudire dal vostro pubblico.

OSSERVAZIONI:

Come vi sarete resi conto si tratta di una routine particolarmente efficace e spettacolare che basa la gran

parte del successo sulla presentazione e sulla impostazione che volete darle. Mi sono limitato ad indicarvi i punti fondametali della presentazione laddove erano strettamente necessari alla stessa tecnica dell'effetto, per il resto potrete scoprire da soli e secondo la vostra personalità quella che è la vostra linea migliore.

Buon divertimento.

LA PREDIZIONE DELLA PRIMA PAGINA DEL GIORNALE

I metodi inventati per realizzare l'effetto, la cui sintesi è il titolo, sono sicuramente numerosissimi. Alcuni necessitano l'utilizzazione di cofanetti più o meno costosi ed il cui maggior difetto è quello di utilizzare foglietti di carta relativamente piccoli e quindi poco adatti a grandi platee e comunque capaci d'ingenerare sospetti nel pubblico.

Altri prevedono invece, in un primo o secondo tempo, la manipolazione della busta o del contenitore da parte dell'esecutore e questo fatto va tutto a detrimento dell'effetto. il terzo genere prevede l'uso del "compare", espediente ancora più pericoloso.

Uno dei sistemi più validi, almeno per una presentazione in palcoscenico è quello ideato da Thompson di cui quello che segue è una variazione e, spero, un miglioramento. E' comunque quello che ho usato in varie occasioni e sempre con risultati a dir poco strepitosi.

EFFETTO:

Con qualche anticipo, rispetto al suo debutto in una determinata città, l'artista contatta il Capo Redattore di un giornale quotidiano e lo informa che è in grado di prevedere quanto lo stesso giornale pubblicherà nella prima pagina, in posizione "di spalla", il giorno della prima dello spettacolo.

Accettata la sfida, sarà lo stesso giornale a depositare, presso un notaio o altro pubblico ufficiale, la busta sigillata contenente la predizione e che il depositario dovrà portare in teatro il giorno stabilito.

Il giorno della rappresentazione, al termine della sua esibizione, l'artista convocherà sul palco i seguenti personaggi:

- un rappresentante del giornale

- il notaio
- due spettatori sorteggiati a caso tra quelli in sala.

Il notaio aprirà la busta, che a sua volta ne contiene delle altre, ed aperte anche queste non potrà riscontrare che quanto predetto dal mentalista corrisponde esattamente con quanto pubblicato sul giornale del giorno.

NOTE:

Prima di passare al metodo è opportuno esaminare altri aspetti che concorrono al successo dell'esperimento.

I termini della sfida:

a) Dichiaratevi in grado di effettuare due predizioni ed esattamente:
  - una prima relativa al risultato di una serie di azioni che effettueranno liberamente alcuni spettatori sorteggiati tra quelli in sala.
  - una seconda sul senso dell'articolo di spalla del giornale del giorno.

Contatti con il giornalista:

Accompagnato dal vostro agente, recatevi dal giornalista, previo appuntamento, ed illustrategli il senso della vostra sfida facendogli anche vedere la busta che contiene la predizione.

Raggiunto l'accordo recatevi insieme dal notaio, possibilmente indicato dallo stesso giornale e consegnategli la busta facendovi apporre la relativa autentificazione e facendovi rilasciare la regolare dichiarazione.

Non dimenticatevi di farvi accompagnare da un fotografo del giornale che documenterà fotograficamente tutta la cerimonia.

Accordatevi poi con:

- Il giornalista: affinché nel giorno precedente al vostro debutto pubblichi un articolo relativo all'accaduto in cui sia chiaro il senso della vostra sfida e illustrato dalle seguenti immagini:
  - una foto in cui compaia: il notaio, lo stesso giornalista e voi stesso al momento della consegna della busta.
  - La fotocopia leggibile dell'atto ufficiale stilato dal notaio.
  - Affinché sia presente in teatro la sera della prima per poter effettuare una cronaca da pubblicare nei giorni seguenti.
- Con il fotografo: che sia presente in teatro, per lo stesso motivo.
- Con il notaio: che sia presente in teatro con la busta per la cerimonia di controllo.

Non dimenticate di dare a costoro i biglietti omaggio per almeno due posti ciascuno, sicuramente con la moglie o comunque un accompagnatore o accompagnatrice.

- con il vostro agente e con il gestore del locale o teatro: affinché pubblicizzi la vostra incredibile iniziativa.

Se poi volete raggiungere il massimo accordatevi con un negozio, salone d'automobile o grande magazzino, affinché esponga per tutta la settimana antecedente al vostro debutto la busta in una sua vetrina sotto l'occhio vigile di un poliziotto privato in divisa, appositamente scritturato.

Non dimenticatevi, un paio di giorni prima del vostro debutto di contattare telefonicamente tutti questi personaggi per ricordare loro l'impegno.

Ed ora passiamo all'esperimento vero e proprio:

MATERIALE NECESSARIO:

a) una serie di buste formato cm....................(GRANDI)
b) una serie di buste formato cm.....................(MEDIE)
c) una serie di buste formato cm...................(PICCOLE)
d) fogli di carta bianca del formato cm.
e) una penna feltro nera a tratto grosso
f) SEI copie del giornale (copia) del giorno della predizione.
g) ceralacca e relativo sigillo.

PREPARAZIONE DELLA PREDIZIONE:

1) Decidete che cosa volete forzare agli spettatori in sala (per cortesia evitate le carte da gioco) dei numeri vanno benissimo per esempio con un "Add-a-note" o altro metodo di vostra preferenza.

2) Scrivete su uno dei fogli di carta, con la penna feltro ed in grandi caratteri: Io.......... il giorno....... prevedo, con 10 gg. di anticipo che i tre spettatori sorteggiati in sala sceglieranno, dopo una serie di operazioni i numeri:

....
(Firma)

3) Racchiudete questo foglio, debitamente piegato all'interno di una delle buste piccole, sigillate. Su un lato della busta scrivete la data e la vostra firma. Sull'altro: "Predizione pubblico".

4) Prendete un secondo foglio e sempre nello stesso modo scrivete:
"IO........................ prevedo che il giornale del.....

giorno............pubblicherà una notizia che conterrà le seguenti parole...
....

DATA DELLA PREDIZIONE............. Firma.................

5) Chiudete questo foglio, dentro un'altra busta piccola e sigillatela. Su un lato riportate ancora la data e la vostra firma e sull'altro la dizione: "PREDIZIONE GIORNALE".

6) Chiudete entrambe le buste nella media, sigillatela.

7) Chiudete la media nella grande e sigillatela. Quest'ultima sull'esterno dovrà riportare:
   - la data di consegna al notaio
   - la relativa autentificazione
   - la firma del giornalista e del fotografo
   - la vostra firma.

PREPARAZIONE DEL GIORNALE:

- La mattina della vostra esibizione alzatevi presto, andate dal giornalaio ed acquistate sei copie del giornale interessato.
- Un foglio di cartoncino.
- Da uno dei giornali tagliate la metà inferiore della prima pagina
- Incollatela su una parte del cartoncino grande quanto un quarto della prima pagina stessa
- L'altro quarto andrà incollato sull'altro lato del cartoncino.
- Applicate il voléé, così realizzato, con dello scotch trasparente al centro della metà inferiore di un giornale sano.

PREPARAZIONE DELLA PREDIZIONE:

- Il giorno della Vostra esibizione, che corrisponde alla data della predizione controllate sul giornale interessato la notizia che era oggetto della Vostra predizione.
- Prendete un foglio di carta e scriveteci sopra quanto segue: "Io Tony Binarelli prevedo che il giornale del giorno 16/10/85 pubblicherà una notizia che conterrà le seguenti parole: "DICHIARAZIONI MINISTRO ESTERI AMERICANO". Data della predizione: 15/8/85 Firma: Tony Binarelli.
- Piegate questo foglio e chiudetelo all'interno di una busta piccola e siggillatela.
  Su un lato riportare ancora la data e la Vostra firma e sull'altro la dizione: "predizione giornale" (ovviamente questa busta dovrà essere, all'esterno, completamente uguale a quella che avete già racchiuso all'interno di quella, a suo tempo, consegnata al notaio).
- Inserite questa busta sotto il volée e piegate il giornale.
- Sull'esterno di quest'ultimo contrassegnate con un pennarello articolo oggetto della predizione e data del giornale.
- Mettete questa copia preparata sotto le quattro normali e siete pronti per passare alla esecuzione.

ESECUZIONE:

1) Al momento stabilito del vostro spettacolo chiamate sul palco il notaio con la busta ed il giornalista.

2) Consegnate a quest'ultimo tre palline da ping pong che dovrà lanciare tra il pubblico per sorteggiare i tre spettatori che dovranno partecipare allo esperimento.

3) Fate accomodare tutti sulle cinque sedie appositamente preparate.

4) Con l'"Add-a-note" forzate ai tre spettatori il numero da voi previsto e consegnate il blocchetto per la somma al notaio.

5) Non appena avrà finito, passate il blocchetto ad uno degli spettatori e prendete le copie dei giornali, i quattro normali andranno consegnati ai tre spettatori ed al giornalista, la copia preparata tenetela per voi.

6) Consegnate le forbici al notaio pregandolo di aprire la busta della predizione, ed avvicinatevi a lui con il giornale aperto (dalla parte del volée) tenendolo come un vassoio.

7) Invitate il notaio a far cadere quanto contenuto nella busta sul giornale, uscirà ovviamente la busta media.

8) Pregatelo di aprire anche questa busta e ne usciranno le altre due buste piccole, invitate il notaio a prendere ed aprire la busta con scritto predizione pubblico.

9) Sempre con il giornale a vassoio, dove è rimasta l'altra busta, andate dal giornalista ed in questo movimento chiudete un attimo il giornale, permettendo al volée di passare da una parte all'altra scambiando così le buste; arrivato dal giornalista fategli prendere, ma non aprire la busta.

10) Tornate da notaio ed invitatelo a leggere ad alta voce il contenuto della busta "predizione pubblico", lo spettatore che ha il blocchetto confermerà l'esattezza e riceverete una prima salva di applausi.

11) Senza più avvicinarvi invitate il giornalista ad aprire la busta in suo possesso ed a leggerne il contenuto, mentre i tre spettatori che hanno i giornali debbono riscontrarne l'esattezza. Anche questa volta gli applausi ma soprattutto la corrispondente fotografia apparirà il giorno dopo sul giornale.

NOTA: Se proprio volete fare una cosa in più accordatevi con la direzione del teatro affinché acquisti un congruo quantitativo di giornali che dovranno essere venduti o fatti omaggio al pubblico che era in sala, questo sarà un supplemento di pubblicità per voi, per il giornale e per il teatro e consentirà a tutto il pubblico di partecipare attivamente all'esperimento.

CONSIDERAZIONI:

Il momento cruciale è ovviamente lo scambio della busta, ma avviene in una frazione di secondo e durante un ampio movimento che è il vostro spostamento sulla scena, inoltre il notaio ha sempre maneggiato le buste e ne ha ancora una in mano ed il giornalista sta per ricevere l'altra che aprirà soltanto dopo l'apertura della prima. Questo lasso di tempo farà si che il pubblico dimentichi il vostro spostamento e dopo tutti giureranno che voi neppure per un attimo avete toccato o manipolato le buste.

TONY BINARELLI
c/o PLAYMAGIC S.r.l.
Via Giuseppe Valmarana, 40
00139 ROMA - ITALY

Published by Playmagic S.r.l.
Via G. Valmarana, 40
00139 ROME
Italy

December 1985

Printed by: Moderna Stampa Offset
Via Po, 24 - 00198 Roma